Джеймс Мур

Растущий хаос

Эпическое приключение в Мире тьмы

Пролог. День из жизни

Сэмюэль Хайт отложил древний фолиант и потер покрасневшие глаза. Несмотря на физическую усталость, настроение у него было бодрое. Он изучил пятнадцать книг и наконец нашел зацепку, которая должна была привести его к древнейшему из вампиров. Хайт закончил чтение, встал и размял мышцы, которые привыкли к тяжелой работе, а не сидению на одном месте.
В течение нескольких минут он убедился, что все охранные системы на месте. Нельзя чувствовать себя в безопасности, когда на тебя охотятся. За головой Хайта охотились несколько магов и почти все гару, но это не имело значения. Важна была только победа. Отец был неправ: Хайт мог справиться с чем угодно, если у него было время все спланировать и учесть все вероятности.
Он волновался насчет магов: они могли вернуться в прошлое и уничтожить его до пробуждения. Он знал, что большинство из них до этого даже не додумается, но были и те, кто на это способен. Нельзя было допустить этого: Хайт слишком далеко зашел, чтобы дать себя остановить. Если бы его планы удались, результаты были бы потрясающими – Хайта охватывал экстаз при мысли о том, что все гару на планете умрут от его руки.
Сэмюэль Хайт зашел в душ и открыл кран с горячей водой. Не медля ни секунды, он шагнул под струю кипятка, его мышцы вздрогнули, а кожа покраснела. Хайт мылся тщательно, используя самодельное мыло и кусок грубой мешковины вместо мочалки. Его кожа не выдержала такой пытки, покрывшись кровоточащими ссадинами. Закончив мыться, Хайт вытерся другим куском мешковины. Боль полезна – это напоминание о том, что жизнь тяжела и жить нужно по своим правилам. На меньшее Сэмюэль Хайт не был согласен.
Закончив с ежедневными делами, Сэмюэль Хайт подготовился к грядущим событиям. Час он потратил на чистку и смазку огнестрельного оружия, еще час ушел на заточку ножей, которые и так были острее большинства бритв. При этом в голове Сэмюэля Хайта не пробежало ни единой мысли – каждое действие было прошито у него в подсознании, почти на уровне инстинктов.
Наконец, Хайт перевел взгляд на два длинных охотничьих ножа, которые он самостоятельно выковал и освятил кровью оборотней. Клинки имели в длину полтора фута и были покрыты серебром, рукояти были изготовлены из кости гару.
Он погрузился в сладостные воспоминания: сверкание серебра, крики боли и кровь, текущая по рукам. А еще – собственная боль, когда в плоть вонзились когти, которые способны резать металл. Он был просто человеком, слабым, уязвимым и способным умереть, как и другие люди. Но все изменилось. Теперь он был кем-то гораздо большим. Хайт отгонял от себя мысли о собственной божественности – могущество было не частью его натуры, а лишь инструментом. После стольких успехов у него был соблазн считать себя богом, но разум подсказывал: пуля в голову смертельна для него так же, как и для его врагов. С другой стороны, способность менять саму ткань мироздания ошеломляла даже с учетом рисков.
От недостатка сна он на какой-то миг выпал из реальности. Когда он вновь стал осознавать себя, он стоял напротив зеркальной стены гостиной, а с его груди стекала кровь, пропитывая синие джинсы и делая их черными. Кровь стекала и по его рукам, сжимающим ножи. Хайт взглянул в зеркало и улыбнулся – отражение улыбнулось ему в ответ. Глубокие порезы, пересекающие его грудь, совпадали со знаками расплаты за дерзость – шрамами от когтей первого из убитых им гару.
Сэм вернулся к столу и вынул последний флакон из потайной ниши в стене. Кровь вампира густой багровой вспышкой растеклась у него во рту. Как обычно, порезы на груди стали зарастать, превращаясь в свежие рубцы. Жизненные силы хлынули в тело Сэмюэля Хайта, смывая усталость прожитых лет и стирая последствия 48 часов без сна. Он сказал себе: «Вернись к книгам, старик. Время не ждет».
Хайт вновь открыл древнюю Книгу Нод. Так много всего, все эти древние стихи и загадки. К счастью, Сэмюэль Хайт любил загадки. Несколько часов пролетели незаметно, и, закончив свою работу, Хайт убедился: все ниточки вели в Мексику. Он задумался над открывшимися возможностями: если кровь молодого вампира обладала такой силой, то на что была способна кровь патриарха?
В Мехико придется быть осторожным – это один из самых опасных городов в мире, где ему приходилось бывать. В Калькутте тоже было опасно – Хайт затруднялся отдать одному из этих городов пальму первенства. Рядом с ними Нью-Йорк был приятным тихим пригородом.
Действие вампирского витэ сошло на нет, и Сэм вновь ощутил усталость. Он поднялся вверх по лестнице, по пути проверив, не забрался ли кто-нибудь в дом.
Хайт мгновенно провалился в сон – и вернулся в свои кошмары. Через несколько часов он проснулся в холодном поту, шепча о прощении и дрожа от утреннего холода. Пронзительный звон будильника спас его от худшей части старого знакомого кошмара. Иногда судьба была к нему благосклонна.
День начался с серьезных вещей. Хайт принялся за насущные проблемы, разложив по сумкам все свои нехитрые пожитки и обзвонив нескольких людей. В Мехико ему понадобится вся возможная помощь.

Еще два дня прошли в жуткой суматохе – Хайт занимался планированием и обзвоном союзников. Перерывы он делал только на сон и еду. Спать он старался как можно меньше – каждую ночь кошмар возвращался и судьба более не была к нему милостива.
В последний день он сделал долгий междугородний звонок. После третьего гудка ему ответил мягкий голос, в котором звучали сожаление и грусть по упущенным возможностям: «Алло». «Диана? Привет, это Сэм. Как вы там с Гэбриелом[1]? – разговор длился еще несколько минут, затем Хайт прервал эту умиротворяющую беседу и попрощался. – Я надеюсь, что успею к Рождеству, но ничего не обещаю. Я просто хотел услышать твой голос и убедиться, что все в порядке. Береги себя, Диана». Хайт положил трубку до того, как Диана успела что-то ответить, чтобы не поддаться соблазну вновь влюбиться. На прошлое не было времени – будущее значило слишком много.
Посох из ветви Мирового древа фермы Кромби – кроваво-красный и блестящий – стоял у стены. Верхушку посоха венчал череп отца Хайта, закрепленный серебряной проволокой. Средоточие горечи в составе столь могущественного оружия – ирония, которая не оставила равнодушным даже Хайта. В глазницы черепа были вставлены большие черные камни, которые Хайт забрал у Пустых, чью часовню называл своим домом. Юные маги не злились на Хайта за камни – они рано покинули этот мир.
Тяжесть и блеск посоха внушали уверенность – он был пропитан квинтэссенцией. Никакое оружие не могло сравниться с ним по мощи. Ножи, пистолеты, магия или даже что-то хуже – Хайт был готов ко всему. Он мог справиться с патриархом.
Подходя к двери дома, он воспользовался телефоном еще раз. Оператор ответил почти мгновенно: «911. Что случилось?» – «Здравствуйте. Мой дом сейчас взорвется. Всего доброго». Пройдя три квартала, Хайт нажал кнопку дистанционного детонатора, оставив от бывшей часовни только кратер. Взрыв был роскошным, разрушительная сила делала его живым. Хайт знал, каково это.
За спокойной внешностью Сэмюэля Хайта скрывалась охватившая его веселость. В приближающемся звуке сирены он слышал эхо своего смеха. А где-то в параллельной реальности его смех слышали другие, и им было слишком весело, чтобы думать о грядущем хаосе.
7 октября было хорошим днем для Сэмюэля Хайта. Если остаток месяца пройдет так же хорошо, его мечта о мести осуществится. Хорошо быть живым.

---

[1] Диана Уайт (в девичестве Диана Андерсон) – возлюбленная Сэма Хайта со времен учебы в колледже (Сэм сделал ей предложение после окончания колледжа, и Диана ответила согласием, но до свадьбы не дошло – Сэм бросил ее, когда получил травму колена и его спортивная карьера накрылась медным тазом). Ее приемный сын Гэбриел оказался щенком Уурока (Эдварда МакТайра), вожака стаи Танцоров Черной спирали. В день первого изменения Гэбриела Танцоры пришли за ним и убили мужа Дианы, но затем стали жертвами Хайта (см. For Auld Lang Syne из When will you rage?). Перебив и освежевав Танцоров, Хайт покинул Сан-Франциско, отдав Диану и Гэбриела на попечение Шона Ингрэма, ронина Танцоров, который отрекся от служения Вирму и считал Гэбриела последним и единственным незапятнанным Белым плакальщиком (здесь и далее примечание переводчика).

Введение

I as above it
Now I'm down in it
Well shut up so what does matter now
I was swimming in the haze
Now I crawl on the ground
And everything I never liked about you
Is kind of seeping into me
Nine Inch Nails "Down in it"

Эта книга состоит из 2 частей. Первая – мини-путеводитель по Мехико: столице американского Шабаша, оплоту Технократии и одному из самых запятнанных Вирмом мест в Мире тьмы. Т. к. объем книги ограничен, невозможно дать точную характеристику каждого сверхъестественного существа в Мехико – в городе более 200 вампиров, 60 оборотней и 20 магов. Ознакомившись с книгой, рассказчик имеет полное право вносить любые дополнения, чтобы сделать город более живым. Путеводитель не является истиной в последней инстанции, и добавление новых элементов сделает Мехико более подходящим местом для вашей хроники.
Настроение в Мехико мрачное и параноидальное. Сверхъестественные существа знают о существовании друг друга и не рады этому. Маги ужасно боятся гару и настороженно относятся ко всем происходящим актам насилия. Также магов настораживают захватнические настроения Шабаша и злит та свобода, которую Шабаш имеет в городе.
Оборотни настроены убивать всех подряд, но ведут себя осторожно, прячась в ливневой канализации и не показывая себя. Никто не знает точное число оборотней в городе, а оборотни не спешат раскрывать эту тайну. Не успеют другие сверхъестественные существа понять, что происходит среди гару, как оборотни ставят все с ног на голову и нападают на тех, кого еще вчера защищали.
Вампиры безумны – бравируют своим бессмертием и делают то, что им хочется, не прислушиваясь ни к кому, кроме себя. Похоже, что Шабаш никого не боится – кроме тех, кто обитает в Храме.
За ними всеми следит Общество Леопольда, делая заметки и составляя планы на будущее...
Суть путеводителя по Мехико – это надежда. Мехико – это испорченный мегаполис, переполненный опустившимися подонками со всего Мира тьмы. Камарилье, гару и магам Традиций здесь не рады. Это все говорит о том, что выжить в этом логове зла невозможно. Однако те, кто противостоит злым правителям Мехико, не сдаются в этой войне за превосходство. Несмотря на неравные шансы надежда ведет их, и им порой удается одержать победу там, где это казалось невозможным.
Вторая часть книги «Растущий хаос» – это одноименное кроссоверное приключение, повествующее о последней попытке Сэмюэля Хайта достичь могущества и о попытке игроков нарушить его безумные планы.
Настроение у «Растущего хаоса» попросту хаотическое – хаос был спущен с цепи человеком, который стал чересчур могущественным. Хайт отчаянно хочет достичь своей цели и не быть пойманным, поэтому он умышленно стравливает сверхъестественных обитателей Мехико между собой, что выливается в жуткую мясорубку.
«Растущий хаос» рассказывает о том, как человек искал бесконечное могущество и к чему это привело Мир тьмы. Сэмюэля Хайта сгубила его собственная гордыня, и при этом он чуть не погубил весь мир. Суть «Растущего хаоса» – зло, которое способен принести один человек.
Два приложения к книге содержат важные данные и факты, которые рассказчик должен учесть перед началом истории. Кроме того, там даны опциональные правила по призракам и, что более важно, эффекты Парадокса. Второе приложение также содержит новые правила по кроссоверу магов, вампиров и оборотней.

Что прочесть?
Комикс Love and Rockets – сборник работ братьев Эрнандез, особенно Heartbreak Soup, поможет понять настроение Параизо Виста.
Существует несколько книг про ацтеков, в основном диссертации по раскопкам и известным историческим фактам. Для быстрого прочтения и понимания лучше всего подходит GURPS: Aztecs от Steve Jackson Games.
В National Geographic было несколько статей об истории и условиях жизни в Мехико. В библиотеке вы сможете найти большинство этих статей за пару прошедших десятилетий. В последние месяцы появилось множество новых материалов, что связано с заключением Североамериканского соглашения о свободной торговле и недавним народным восстанием. В этих статьях звучат нелестные слова в адрес США, однако на это есть причины.
Хотя «Растущий хаос» преувеличивает бедственное положение Мехико, неописуемые загрязнение, перенаселение и нищета – это реальность. Жителю Северной Америки сложно представить условия жизни множества мексиканцев. Подумайте об этом в следующий раз, когда будете жаловаться на протекшую крышу или сломанный кондиционер.

Мир тьмы – это Мир тьмы. Автор «Растущего хаоса» преднамеренно обращал внимание на самые кошмарные стороны жизни в современной Мексике и ужасы истории ацтеков. Обошлось без преувеличений, просто некоторые аспекты преднамеренно опустили.
Хотя ацтеки и были успешными завоевателями, их культура состояла не только из человеческих жертвоприношений и войны. Не судите о них слишком строго – сперва узнайте больше об их разнообразной и богатой культуре. В то же время историки замечают, что во многих человеческих культурах творились еще большие зверства, имеющие под собой куда меньше причин.

Книга 1. Мехико

И так было всегда, и так написано
На дверях рая,
Что те, кто сомневался, и те, кто пал,
Должны будут заплатить за это!
Жавер, мюзикл«Отверженные»

Глава 1. История и география

Но вы, дети пространств, неугомонные даже во сне, вы не дадите себя поймать и укротить.
Ваш дом будет не якорь, но мачта...
Вы ведь не будете жить в гробницах, сделанных мертвыми для живых.
Халиль Джебран. «Пророк»

В мире готик-панка мало городов, испорченных и загрязненных так, как Мехико. В условиях гнета безучастных корпораций, безжалостных политиков и шабашитов Мехико похож на открытую рану на теле Матери Земли, пятно на Гобелене.
Несмотря на переходящие из поколения в поколение тиранию, нищету и отчаяние Мехико остается памятником надежде. Посреди кровавых теней самого населенного города в мире[2] старые призраки шепчут о вечном духе мексиканского народа. Гордость противостоит безнадежности, вера – страху. Древнее зло отравило город, но грядет время перемен. В День мертвых станет ясно, пробудится ли в Мехико новая надежда или же город продолжит скатываться в забвение.
Первая часть этой главы поведает вам историю города из первых уст. Во второй части перечислены основные важные пункты, включая тайный подземный город, Подбрюшье Вирма.

Часть 1. Шепчущие призраки
Темная история Мехико

Уйду ли я, как увядший цветок?
Что напомнит обо мне? О моей земной славе?
Хотя бы цветы! Хотя бы песни!
Неизвестный ацтекский автор, 1519 г. н. э., «Песни Эуксоцинго»

Я был там, где Уицилопочтли вышел на берег океана. Я знал, когда настанет его время заявить о себе. Он дерзко шел по тверди земной, ведомый тем, что слышал лишь он.
Я узрел мощь Уицилопочтли и видел, как он объявил ацтеков своими подданными и заставил поклоняться ему. Ацтеки пришли из Ацтлана в землях Херон далеко на северо-запад от Теночтитлана. Ацтлан был возведен посреди озера, и в течение многих поколений ацтеки оставались там, не имея связи с внешним миром. Маг Кецалькоатль, Пернатый змей, правил ими в мире и изобилии в течение бесконечных веков, а потом оставил их. Он обещал, что однажды вернется и спасет свой народ, что бы с ним ни случилось. В воздухе витало ощущение перемен, и Змей отправился искать их источник, который он чувствовал с другого континента. Могучий маг на сплетенном из змей плоту отправился из Северной Америки в Европу и к своему ужасу узнал, что мир уже меняется под властью тех, кого сейчас называют Технократией.

Новый бог
Когда Кецалькоатль исчез, Уицилопочтли решил, что настало время захватить власть. Был среди воинов Ацтлана великий воин по имени Уицилопочтли – и его было решено убить, чтобы занять его место. Великий воин просил пощады, но твердые как сталь руки нового бога вырвали сердце из его груди.
В 1116 г. н. э. народ Ацтлана был созван существом, которое стало их богом войны. Это было могучее существо, способное одной рукой сокрушить сильнейшего из людей и требовавшее верности и жертвоприношений. Уицилопочтли приказал ацтекам идти за ним. Перепуганные и неспособные ослушаться ацтеки и несколько других племен пошли за своим новым богом (а затем – за богами). После того, как был пройден определенный путь к северу, другим племенам было разрешено остановиться, и Уицилопочтли повел ацтеков дальше.
За 200 лет до прибытия в долину ацтеки стали кочевым племенем, которое жило собирательством и приносило жертвоприношения своим богам. Под властью Уицилопочтли мирный народ стал расой воинов, захватывавших все на своем пути с минимальными потерями. Уицилопочтли научил мирных земледельцев воевать и убивать, ковать оружие и использовать его самым эффективным способом. Он научил их идти к власти по трупам, и многие с рвением следовали за ним.
В 1321 г. н. э. первая группа ацтеков дошла до Мексиканской долины, отчаянно пытаясь найти место для созыва племени. Один из ацтекских вождей, Теноч, увидел орла, сидящего на кактусе и пожирающего змею, и узрел в этом знак от Уицилопочтли, свидетельствующий о конце пути. Вскоре рядом с берегом великого озера Тескоко был возведен город, который через несколько

[2] Мне всегда казалось, что самый населенный город – это Токио.

десятилетий стал ацтекской столицей Теночтитланом[3]. Город стоял на суше и в воде, а в озере Тескоко были созданы искусственные острова, чтобы выращивать больше урожаев и размещать больше людей по мере того, как росла империя ацтеков.

Завоевания

Даже с учетом заселения озера ацтекам все еще не хватало земли, чтобы разместить всё племя. В течение десятилетия они вернулись к прежнему образу жизни, порабощая соседние племена. Первый наследный правитель ацтеков Акамапичтли за годы своего правления завоевал четыре города-государства. Бог войны вскоре понял, кто представляет наибольшую угрозу его власти, и приказал истребить всех перевертышей – гару и бастет были вынуждены покинуть те края. В течение следующих двух веков империя ацтеков росла и распространяла свое влияние за пределы Мексиканской долины, ассимилируя целые племена. Завоеванные племена приносили клятву верности ацтекам и должны были платить дань серебром, редкими специями, рабами и человеческими жертвами. Если находили перевертышей, то убивали или изгоняли.

Эти 200 лет Уицилопочтли правил своим избранным народом, упиваясь жертвоприношениями и отплачивая в ответ обильными урожаями[4].

Чем могущественнее были ацтеки, тем сильнее становились их боги. Главным над ними был Уицилопочтли, который часто позволял другим богам иметь больше славы и почета, но неизменно заставлял ацтеков искать больше пищи для себя и приносить больше жертв богам. Многие божества народов, завоеванных ацтеками, стали частью их собственной религии, но еще больше богов было забыто, и Уицилопочтли стер даже мельчайшие следы их существования. Двумя из таких богов были Малиналксочитль и Койольшауки – тех, кто поклонялся им, принесли в жертву Уицилопочтли или его пантеону. В то время Уицилопочтли обрел мир в своей душе, а жестокие убийства подарили ему радость.

В то время ацтеки поработили майя, тольтеков и остальных подобно бурной реке, затапливающей низину. Уицилопочтли и младшие боги, которым он разрешил править вместе с ним, упивались кровью врагов и становились сильнее. В то же время они стали беспечны и прекратили лично являться своему народу, передавая свои повеления исключительно через жрецов. Боги призывали к жертвоприношениям и завоеваниям и требовали служения себе, но больше не вели свой народ. Даже боги совершают ошибки.

Далеко на юге ацтеки напали на мага по имени Эльдорадо возле озера Парима и поплатились за свою наглость. У Эльдорадо были союзницы – женщины-перевертыши, которые убивали с непревзойденной жестокостью. Далеко на севере ацтеки потерпели поражение от гордых народов, которые тоже имели перевертышей в союзниках. Но несмотря на поражения слава и гордость ацтеков росли. Мелкие неудачи меркли на фоне великих завоеваний. Подобно своим богам, ацтеки стали беспечны и были уверены, что никто не в силах их остановить. Пока не пришел Кортес.

Капитуляция

Испанец Кортес прибыл в Южную Америку через Кубу и принес с собой исполнение мрачного пророчества. Кортес пришел в Веракрус и привел с собой могущественную вампиршу Елену, 600 человек и ужасающее орудие Технократии – пушку. Слухи о великом правителе Монтесуме и, что важнее, о его богатстве заставили испанцев и их спутников идти к Теночтитлану. 200 человек Кортеса остались в Веракрусе, объявив его испанской землей. По пути испанцы встретились с коренным племенем, которое сумело отразить все попытки ацтеков захватить их страну – Тласкалу.

Кортес и тласкальтеки добились взаимопонимания вскоре после того, как пушка объяснила аборигенам, что они не правы. Пушка и конница позволили Кортесу с легкостью одержать верх над первыми своими противниками. С помощью Елены он уговорил тласкальтеков присоединиться к нему – те поняли, что даже Теночтитлан не устоит перед мощью пушки Кортеса. Озлобленные долгой войной с ацтеками тласкальтеки предложили свою помощь в нахождении завоевании империи, а Кортес охотно принял эту помощь.

На самом деле войны не было. Монтесума – правитель империи ацтеков – знал то, чего не знал даже Кортес. Испанец привез с собой могущественного оракула, который давным давно покинул континент и странствовал по миру – Кецалькоатля, который был ацтекам единственным богом и которого заменил Уицилопочтли. Монтесума прислал дань, чтобы почтить вернувшееся божество, а Кортес счел это данью себе и Испании.

---

[3] Согласно Mexico City by Night, на этом этапе Уицилопочтли пришлось заключить союз с Тлалоком – местным богом воды. Сообща они выступили против других божеств, вынудив Тоци (богиню земли и исцеления) и Тескатлипоку (бога ветра) также присоединиться к их альянсу. Тескатлипока, кстати, был мафусаилом Сетитов, основателем бладлайна Тлацик. Однако историки Ласомбра считают его мафусаилом своего клана.

[4] Ритуальные «цветочные войны» стали постоянным источником жертв в хорошей физической форме, сделав ацтекских богов кровожаднее и сильнее. Согласно Mexico City by Night, воды храма Тлалока стали густыми от крови и внутренностей, а Уицилопочтли стал огромным и мог проглотить человека целиком.

Монтесума знал, что время его правления подходит к концу – последователи Кецалькоатля объявили ему о том, что ему суждено править накануне заката ацтеков. Теперь они ждали своего бога в Чолуле – свободном городе, который хранил верность Монтесуме. Народ Чолулы радовался возвращению своего бога, пока он не предал их – испанцы и тласкальтеки разорили город и перебили последователей бога, которому теперь было все равно.
Многие уверовали в то, что Кецалькоатль изменился за время долгого пребывания в Европе и стал союзником испанцев. На самом деле он никогда и не возвращался – вернулась лишь его физическая оболочка, ставшая вместилищем искателя бездн[5]. Маг лишился рассудка и считал себя Кецалькоатлем, но уже не был им. Он мог иметь какую-то часть памяти оракула, но истинный Кецалькоатль остался вместе с тотемом Феникса в Умбре. Это я знаю точно.
Монтесума воспринял разорение Чолулы как знак того, что Кецалькоатль окончательно обозлился на него, и испугался его больше, чем других богов, которые уже давно не отвечали на его мольбы. В ноябре 1519 г. н. э. Монтесума встретил своего первого бога и его служителей, признав капитуляцию империи перед Кортесом и его 400 людьми. Кецалькоатль и Кортес были шокированы кровавыми жертвоприношениями, которыми ацтеки ублажали своих богов. За 6 месяцев империя пала перед натиском конкистадоров и жертвоприношения прекратились.
Монтесума по-прежнему правил, но был уже пешкой в руках Кортеса. К концу первого месяца прекрасная Елена покинула те места, заявив, что не нашла того, что искала.
А нашла она Уицилопочтли – и этой находки было достаточно, чтобы обратить ее в бегство. Уицилопочтли лежал под великой пирамидой, построенной в его честь, и Елена лично вошла в эту пирамиду – и бежала, как только увидела спящего. Прекраснейшую из женщин напугал персонаж легенд настолько древних, что она тогда еще не родилась. Елена ощутила мощь Уицилопочтли – даже спящий, он дышал силой, обратившей ее в бегство. Она бежала далеко на север и никогда не возвращалась. Оно и к лучшему – великий Уицилопочтли без сомнения поглотил бы ее душу. Без сомнения, Елена рассказала совсем другую версию, но ее здесь нет, чтобы обсудить этот момент.
Она оставила там свое дитя, Мэри Галбрайс, и Уицилопочтли использовал свою силу, чтобы влиять на дитя и убедить Мэри в том, что сир ее предала. Мэри вскоре стала единственным князем Теночтитлана.

Падение
Ко времени прибытия Кортеса в Теночтитлан столица империи ацтеков была домом более чем для 200 000 человек, что более чем вдвое превышало население любого европейского города того времени. Теночтитлан находился ровно по центру озера Тескоко, стоя на искусственных островах и останках зданий, затонувших за две сотни лет. В центре города стояло более 40 пирамид, возведенных в честь ацтекских богов и нередко использовавшихся для человеческих жертвоприношений.
В честь Уицилопочтли и других ацтекских богов было сделано более 135 000 жертвоприношений. В основном, забирали жизнь и кровь рабов, людей без положения и власти, а их черепа почтительно складывали в стеллажи перед величайшей из пирамид. Эти жертвоприношения хорошо служили своей цели – энергия, высвобожденная при ритуальных убийствах, навеки запятнала землю гневом и печалью из-за тысяч смертей.
Ни Кецалькоатль, ни Кортес не задумывались о том, чтобы править в качестве новых богов. Через какие-то несколько месяцев в планы испанцев под командованием Кортеса входила только трата золота, которое ацтеки считали своим. Дух нации ацтеков был сломлен. Когда Кортеса вызвали для решения потенциальных проблем в Веракрусе, боги перехватили инициативу и использовали жадность испанцев против них самих.
Более 400 испанцев присоединились к Кортесу в Теночтитлане на этот раз, и Педро де Альварадо – заместитель командора на время отсутствия Кортеса – начал натиск на наиболее покорных из ацтеков, перебив 10 000 человек. В своем укрытии спящий Уицилопочтли ухмыльнулся и поглотил их души. Затем он вселил гнев в оставленных им людей, заставив их сражаться, а не смириться под гнетом испанцев.
Кортес вернулся в Теночтитлан и обнаружил, что люди, которые сдались без боя, восстали и уничтожают все, чего удалось добиться испанцам. Глупец был изумлен тем, что жители Теночтитлана, которые так легко капитулировали, оказались настолько жестоки. Кортес попробовал успокоить ацтеков, вновь используя Монтесуму как пешку. Бедный глупый Монтесума попробовал умиротворить свой народ, но испанцы достаточно изучили их язык, чтобы понять – Монтесума клянется, что испанцы покинут Теночтитлан. Они закололи Монтесуму[6], пока он говорил со своими последователями. А Уицилопочтли вновь ухмылялся, питаясь смятением в душах своего народа.
Разъяренные действиями испанцев и ведомые Куаутемоком, племянником Монтесумы, ацтеки прогнали Эрнана Кортеса и его последователей из города, убив из мести более 800 испанцев. В

[5] Искатели бездн (Seekers of the Void/Void Seekers) – одна из фракций Ордена разума, ставших в итоге конвенцией Инженеров пустоты (Void Engineers).
[6] Согласно официальной истории Монтесума погиб от ран, нанесенных ему своими же подданными.

течение 10 месяцев Теночтитлан оставался столицей империи ацтеков. Затем Кортес вернулся туда во всеоружии. Племена, завоеванные ацтеками, не помогали им в войне с испанцами. А испанцы принесли с собой более мощное оружие, инквизицию и, сами того не зная, Шабаш[7]. Шабашиты столкнулись с Мэри Галбрайс и были готовы уничтожить ее, но затем передумали, узнав, как страстно она хочет разорвать узы крови с Еленой. Со временем она стала членом Шабаша и добилась звания кардинала Мексики, как того хотел Уицилопочтли.
Истинно верующие в рядах инквизиции заставили Уицилопочтли затаиться и ждать своего времени. Менее чем за 75 дней ацтекская империя была разрушена. Теночтитлан и несколько других городов сравняли с землей, сожгли, разграбили. На руинах Теночтитлана вырос новый город, названный в честь долины – это был Мехико. Первая немертвая пешка Уицилопочтли была на своем месте, и можно было уснуть.
Голод и мор, добившие ацтеков, подпитали Уицилопочтли. Кортес наложил дань на все части империи и объявил их территорией Испании. Уицилопочтли наблюдал, тихий и осторожный. Главной силой в Мексике стала инквизиция, вместе с которой пришел Небесный хор. Испанцы охотились за любыми сверхъестественными существами, истребляя их, а маги начали кампанию по просвещению, которая интенсивно идет по сей день. Уицилопочтли, верховного бога ацтеков, из памяти людей вытеснила католическая вера. Когда от Уицилопочтли отвернулись его последователи, пришлось строить планы заново.

Правление испанцев
Испанцы, оккупировавшие Мексику, не сделали жизнь аборигенов лучше. Те, кто когда-то владел землей, стали жалкими батраками у новых землевладельцев и их правителей – вице-королей. Земли вокруг Мехико возделывали и засеивали, нормой стали крупные поместья – асьенды. Асьендами владели испанцы, а работали на них те, кто раньше правил этой землей. Аборигенов заставляли учить испанский, т. к. коренной язык показался испанцам слишком сложным для понимания и произношения. Уицилопочтли пришел в ярость из-за того, как обошлись с его гордыми воинами, но был бессилен перед силой веры инквизиции. Не в силах выбраться, он питался страданиями своих бывших легионов.
Все испанцы, занявшие колонии в Мексике, поклялись в верности католической церкви и склонились перед властью инквизиции. Общество Леопольда даже в те времена действовало тайно, скрываясь среди священнослужителей. Но в их распоряжении было множество солдат-католиков, уничтожавших любого, кто отказывался публично принять католичество. Но и среди тех, кто принял новую веру, они казнили немало – просто из-за их происхождения: на кинфолков гару охотились и обвиняли в колдовстве, известных магов убивали, а немногочисленные неосторожные вампиры, пришедшие туда, встретили свою окончательную смерть.
Те, кто выжил, стали осторожнее, и вот через много лет пробужденные всех мастей смогли жить, не слишком опасаясь за свои шкуры. Однако те, кто жил там слишком долго, поддались низменным инстинктам: алчность, все формы похоти и насилие быстро стали нормой. Инквизиция ушла, оставив небольшую группу, чтобы те сообщали обо всех преступлениях в Испанию и главам католической церкви.
Для аборигенов ничего не изменилось – они так же гнули спину на своих владык и молились об избавлении. Разница заключалась лишь в том, кому они молились.
Там, где Уицилопочтли когда-то разжигал религиозный пыл, обосновалось католичество, смешавшееся с традиционными верованиями. Уицилопочтли рассвирепел, взбешенный таким предательством. Он по-прежнему планировал свою месть.
Росла Мексика, креп Мехико, распространяла свое влияние католическая церковь. В течение 300 лет мало что менялось, кроме постепенного разрастания земельных владений церкви. Контролируемое испанцами правительство пыталось отнять землю у церкви и преуспело в этом, но заплатило большую цену. На долгие годы город погряз в стычках. Уицилопочтли спал, питался болью и ждал, пока можно будет проснуться и закончить начатое. Его интересовало только то, как обрести силы для пробуждения своих темных господ...
Испанцы пытались уничтожить все письменные памятники истории ацтеков, сжигая ацтекские рукописи и разоряя великие храмы, которые они строили, поклоняясь своим богам. Члены Небесного хора скрыли и переписали многие рукописи, чтобы они не пропали в безвестности – участь, которая постигла мага Эльдорадо. Умбральное царство Эльдорадо было атаковано внушительными силами, среди которых были искатели бездн. Несмотря на усилия Эльдорадо и мощь Черных фурий, сражавшихся на его стороне, искатели бездн буквально стерли его город с лица реальности. В понимании Технократии магу Эльдорадо и его городу не было места в новом мире, который они создавали. Даже вдали от берегов озера Парима я чувствую боль Эльдорадо от предательства Кецалькоатля. Они были друзьями и побратимами, желавшими заботиться о своей земле. Думаю, именно предательство названного брата сломило оракула.

---

[7] Стая шабашитов Черная тоска нашла Уицилопочтли, лежащего в торпоре после ожогов, полученных в результате пожара. Однако шабашиты не стали диаблеризировать его – во-первых, они не до конца поняли, с чем имеют дело; во-вторых, чтобы высосать эту тушу, стае вампиров понадобилось бы целых четыре ночи (Mexico City by Night).

Народ Мехико и всей Мексики вскоре начал расслаиваться. Верховные посты в правительстве и церкви занимали коренные испанцы, затем следовали креолы – потомки испанцев, родившиеся в Мексике, еще ниже были метисы – люди смешанного происхождения. Ну а в самом низу было коренное население. Несмотря на огромное число метисов, коренные испанцы и креолы держали в своих руках всю реальную политическую и финансовую власть.
Большая часть населения жила в нищете и не имела защиты от преступности. Их заставляли платить налоги, а деньги уходили в Испанию.
16 сентября 1810 г. отец Мигель Идальго-и-Кастилья призвал к революции – и народ Мексики откликнулся. Этот священник-креол собрал вокруг себя коренных жителей и креолов. Его попытка свергнуть испанцев не увенчалась успехом, и его казнили в назидание крестьянам. Уицилопочтли хорошо наелся в ходе той кровавой бойни.
История повторилась: еще больше потомков ацтеков восстали против испанской тирании. Это заняло несколько лет, но Мексика добилась независимости от Испании – в 1821 г. испанское правительство было вынуждено подписать Кордовский договор. Мексика перестала быть испанской колонией и стала полноправным государством.

Последний век
В течение трех лет после победы в Мехико различные политические фракции боролись за положение в правительстве. Власть они захватывали ненадолго – все заканчивалось переворотом и свержением очередного диктатора. Среди наиболее выдающихся претендентов был Антонио Лопес де Санта-Анна, грозный стратег и свирепый революционер.
В 1910 г. Эмилиано Сапата потребовал аграрной реформы. После долгих лет, потраченных на попытки провести эту реформу, он, как и Панчо Вилья, изъял имущество и скот у владельцев асьенд и передал своим последователям. Хоть революция и закончилась, Сапата был убит собственными людьми, верность которых он купил посулами богатства и власти. Личность Сапаты в Мексике овеяна легендами – недавние партизанские акции в южной Мексике были проведены в его честь. Это выдающееся достижение для смертного, однако упоминание его имени не вернет его к жизни.
Усложняя ситуацию, началось переселение жителей США в северные районы Мексики, что привело к пограничным стычкам, вылившимся в Американо-мексиканскую войну. Война длилась почти 10 лет, и вампиры Шабаша помогали США в своей привычной жестокой манере. В конце 1847 г. генерал армии США Уинфилд Скотт захватил Мехико.
2 февраля 1848 г. правительство Мексики подписало договор Гваделупе-Идальго, по которому Мексика отдала более трети своей территории Соединенным Штатам в обмен на 15 000 000 долларов США. К тому моменту, как армия США покинула Мехико, Шабаш уже возвел свои первые укрепления. Те вампиры, кто тайно остался в городе, содействовали разрушению Мексики изнутри. Те, кто бежал от инквизиции, вернулись с подкреплением. У Мехико попросту не было шанса.
Все было так, как и хотел Уицилопочтли. Шабаш ненавидел инквизицию почти так же сильно, как бог войны ненавидел незваных гостей.
Несмотря на многочисленные спекуляции, в войнях с Мексикой виноваты в большинстве случаев смертные. Алчность мексиканцев привела к войне против Франции, а Шабаш использовал эту возможность, чтобы расширить свое влияние в южной части Северной Америки. Действия Шабаша привели Мексику к победе, а смерть Бенито Хуареса, первого президента, сыграла на руку другой организации. За «выборами» преемника Хуареса стоял «Пентекс». «Пентекс» и его дочерние компании поддерживали не такое уж доброжелательное правление генерала Порфирио Диаса.
На посту президента Мексики Диас проявил себя как диктатор, запретивший свободные выборы и поддерживающий развитие тяжелой промышленности. «Пентекс» рос и набирался сил, многие производственные процессы были в итоге перенесены в Мехико. С «Пентексом» пришли Танцоры Черной спирали. Уицилопочтли был рад появлению еще одной организации, которой можно управлять.
В 1940-е гг. индустриализация в Мехико продвигалась вперед быстрыми скачками, т. к. строились многочисленные заводы, чтобы помочь в войне против нацистов. Технократия под влиянием Кецалькоатля ускорила темпы индустриализации до невиданных высот. Могущественный технократ тратил свое время на овладение искусствами и планирование следующих этапов технологического развития своей родины. Кецалькоатль решил, что настало время наращивать объемы производства в Мексике, а Мехико показался ему идеальным местом для индустриализации. Когда война закончилась, десятки заводов обанкротились или были поглощены дочерними предприятиями «Пентекса». Мехико оказался в объятьях Вирма, который выжимал из города кровь. Технократы по полной использовали изобилие свободных производственных площадей, осушая узлы, которые всегда существовали под берегами озера Тескоко. Естественно, кроме 4 мощных узлов, которые от них спрятал Уицилопочтли.
Городом правят Шабаш, «Пентекс», Танцоры Черной спирали и объединенные силы Технократии, и в нем мало привлекательного на первый взгляд. Большинство тех, кто не родился в городе, обычно отделываются комментариями в духе «Не пейте там воду» и «Ты меня там и за миллион лет не найдешь». Количество преступлений зашкаливает, условия жизни большей

части населения ужасны, а смог такой, что Лос-Анджелес кажется приятным местом. На первый взгляд мало что может удержать человека в этом городе. На первый взгляд там вообще нет места надежде – именно так задумал Уицилопочтли.

Великое землетрясение 1985 г.

19 сентября 1985 г. город Мехико потряс подземный толчок силой 8,1 по шкале Рихтера. Более 4000 зданий получили повреждения от разбитых окон и осыпавшейся штукатурки до полного разрушения конструкции. Более 9000 погибли под тяжестью этих зданий, 100 000 человек получили травмы. Сейсмические толчки в Мехико были мощнее тех, что последовали после ядерного взрыва в Хиросиме.

По всему Мехико гару, вампиры и маги искали источник землетрясения, обвиняя друг друга, своих сородичей, «Пентекс» и силы зла. Никто из них не нашел у землетрясения сверхъестественных причин, и с тех пор напряженность между правящими фракциями стала еще сильнее.

Землетрясение сплотило жителей Мехико, которые зачастую рисковали своими жизнями в попытках спасти людей из-под завалов. Через 8 лет о землетрясении ничего не напоминало – все было вновь застроено, оштукатурено и закрашено. Но пробужденные по-прежнему ищут того, кто стоял за этим бедствием.

На самом деле землетрясение имело полностью естественные причины – огромный пласт океанского дна столкнулся с плитой в основании континента. Виновных нет – по крайней мере в этом конкретном случае.

Пробужденные не верят в это. Они продолжают поглядывать друг на друга и гадать, кто мог предпринять такую попытку и кто имел достаточно сил для того, чтобы застать остальных врасплох. Сверхъестественные существа живут в атмосфере растущей паранойи – именно так задумал Уицилопочтли.

Современный Мехико

Рост Мехико и его гигантские размеры выходят за все мыслимые пределы и внушают тревогу.
Мигель де ла Мадрид Уртадо, президент Мексики, 1984 г.

Современный Мехико – один из наиболее быстро увеличивающихся городов в мире. Его население превышает 20 млн. человек (большей части которых нет 18 лет) и Мехико уже стал самым густонаселенным городом на планете, но конца этому не видно. Ежедневно в город приезжает тысяча человек из других частей Мексики, а по прогнозам к 2000 г. в Мехико будет жить более 30 млн. человек.

Каждый день почти 30 тысяч заводов выбрасывают в небо более 11 000 тонн черного дыма и газообразных отходов. Город окружен горами, поэтому большая часть яда скапливается в его центре. Туда едут люди, чьи фермы не приносят никакого дохода, в последней попытке заработать себе на жизнь.

Пробужденные

Технократия крепко держит город: каждый найденный узел был преобразован Итерацией X, каждая часовня была уничтожена – по крайней мере технократы так считают.

Мехико – оплот Шабаша в Северной Америке. От ударов Камарильи его защищает буферная зона – Лос-Анджелес и Свободные штаты – но и без них не найдется безумца, который вторгнется в эти земли, не будучи шабашитом – по крайней мере Шабаш так считает.

Под полными жизни улицами Мехико лежит мощный улей Танцоров Черной спирали, и это единственные гару, которым вольготно живется в мрачнейшем городе Нового света – по крайней мере они так считают.

«Пентексу» в Мехико принадлежит все, что имеет хоть какую-то цену. Все, кроме никому не нужного мусора – включая человеческий мусор, который загрязняет улицы, заполняет мусорные баки и мусорные кучи. По крайней мере «Пентекс» так считает.

Как это иногда бывает, в Мехико Шабаш и Технократия работают сообща, хоть и не знают об этом. Растет город, растет его население – подобно личинкам в раздувающемся гниющем трупе. И ни одна из фракцией не знает, что они всего лишь марионетки Уицилопочтли.

Естественно, среди магов Традиций, камарильцев и гару-лоялистов не найдется безумцев, которые могли бы жить в Мехико. Само собой, их бы там мгновенно нашли и уничтожили или – что еще хуже – склонили на свою сторону. Так считают те пробужденные, кто правит в Мехико – и пока они верят в это, надежда жива.

Шутка в том, что Мехико слишком велик для того, чтобы любая из этих фракций смогла его контролировать. Вопреки мнению Технократии в городе удивительно много магов Традиций. А еще больше там нефанди, которые ждут и наслаждаются происходящим. В 20-миллионном городе легко затеряется осторожный вампир, имеющий нужные навыки – даже если это архонт. А еще в Мехико есть одна из самых больших групп Костегрызов в мире – их более 50, когда я подсчитывал их в последний раз. Да и кому еще жить в столь огромном городе, как не гару, постигшим таинства адаптации?

«Пентекс», коготь Вирма

It’s a small world and it smells funny
I’d buy another if it wasn’t for the money
The Sisters of Mercy, “Vision Thing”

Большую часть богачей Мехико составляют служащие «Пентекса». Руководителям высшего звена отлично платят и за их знания, и за их верность. Даже по меркам США в «Пентексе» хорошие зарплаты, а уж в Мехико на эти деньги можно жить по-королевски.
Однако большинство работников на предприятиях «Пентекса» гнет спину по 12 часов в день, получая 65 центов в час. Льгот и пенсий для заводских рабочих в Мехико не существует. Подсознание большинства рабочих ежедневно сталкивается с развращающими идеями и эмоциями, ведь корпорация ведет масштабнейшую кампанию по разрушению человеческих душ. Физическим трудом на предприятиях «Пентекса» отправляют заниматься тех, кто сильнее всех отчаялся и имеет самые низкие моральные стандарты. Большинство работников «Пентекса» уже основательно испорчены и легко переходят на сторону Вирма.
Жертв промышленных катастроф или тех, кто отравился ядовитыми отходами, попросту увольняют. На каждом предприятии есть «врачи», которые обследуют несчастных на предмет травм. Если у жертвы есть потенциал стать фомором, ее забирают в медпункт «на лечение». Если нужно, то и под дулом пистолета. Большинство из них больше никто не увидит – по крайней мере не узнает.
В Мехико идет набор фоморов, которых после небольшого инструктажа, отправляют в качестве подкреплений на войну с гару в бассейне Амазонки (см. Rage Across the Amazon). Тех, кто недостаточно силен для войны на Амазонке, часто отправляют в ряды городской полиции, особенно если они еще могут сойти за людей.

Надежда и скорбь
Позиции католической церкви в Мехико по-прежнему сильны вопреки всем стараниям Технократии. Католичество в Латинской Америке весьма отличается от римского – в нем есть уникальные латиноамериканские святые и праздники, которые приняты только в Мексике и соседних странах. Под крылом церкви находится не только Общество Леопольда, но также и Небесный хор. С нищетой ничего не поделать, но спящих можно обучать. Кроме того, это одно из тех мест, где вера наиболее сильна.
Каждый день жители Мехико открывают глаза навстречу одному и тому же тусклому миру. Они просыпаются в одних и тех же каморках, где ютятся со своими семьями. В Мехико плохо прижилась идея контроля рождаемости, а аборты запрещены – хоть их и делают в глухих переулках в антисанитарных условиях. Семьи по 10 и более человек живут в крошечных комнатах без света и воды. И хоть это самый перенаселенный и нищий город на планете, его жители каждый день просыпаются с надеждой.
Большинство людей работает в поте лица, но есть и те, кто просто берет то, что хочет – даже ценой чужих жизней. Надежды мало, чтобы одолеть преступность. Единственный закон, который соблюдается в Мехико – это закон выживания. Органы правопорядка насквозь поражены коррупцией, а для получения признаний используют как угрозы, так и пытки. Причем, обвинить могут даже в преступлении, которого не было – его сфабрикуют за нужную сумму. Если у убийцы есть, чем заплатить полиции, он может неспеша покинуть место преступления и не бояться, что его поймают.
За сотни лет беднота в Мехико научилась принимать все как есть, ну а небольшой процент действительно богатых людей находит во всем выгоду для себя. Взятки, распилы и откаты играют очень важную роль в жизни богачей.
Территория вдоль границы подвергается чудовищному загрязнению, за которым стоит жадность корпоративных воротил. «Пентекс» просто счастлив. Прогениторы тщательно изучают случившееся, самые увлеченные из них уже начали работу по поиску путей устранения последствий этого явления. Следует заметить, что в Мехико Прогениторы не делают ничего, чтобы остановить ускоренное вырождение горожан – их интерес распространяется только на местность вне города.

Подбрюшье Вирма
Отступники Носферату в Мехико окончательно сошли с ума, по крайней мере в глазах большинства сородичей. Носферату-шабашиты, Танцоры Черной спирали и нефанди создали чудовище, в котором нуждаются сильнее, чем оно в них.
Там, где раньше стояли Теночтитлан и Тлателолько – религиозная столица империи ацтеков – под Мехико зародилось отдельное государство со своими законами. Имя ему Пандемониум, но обитатели называют его Подбрюшьем.
Вскоре после прибытия Кортеса в Теночтитлан Уицилопочтли воззвал к своим хозяевам и попросил их помощи. Помощь пришла в виде черного ростка, который вышел из груди Уицилопочтли и питался болью и разочарованием людей, которые питали и бога войны. Кругом было столько страдания, что хватало обоим.

На обломках ацтекской столицы черный росток, посаженный Уицилопочтли, дал начало тому, что было одновременно лабиринтом нефанди, ульем Танцоров Черной спирали, логовом Носферату и проклятым местом. В Подбрюшье есть несколько мощных узлов, сокрытых от Технократии способностями Носферату и нефанди. Из Подбрюшья открываются порталы в глубины Умбры, где существа, которых нельзя описать, томятся от голода и ждут. Все Подбрюшье дышит скверной Вирма, а в городе принят план по заглублению и без того огромной канализации дальше в пропитанную порчей землю.
Забавно, но сила веры горожан и работа Небесного хора частично виновны в том, насколько подземным жителям было легко спрятать свое логово. Молитвы людей и мощь Хора развеивают порчу, поэтому на поверхности она не ощущается.
Именно так и задумал Уицилопочтли.

Североамериканское соглашение о свободной торговле

Американскому правительству плевать на то, что мы болеем и умираем – лишь бы это не мешало свободной торговле.

Джим Теичи, 44-летний онкобольной, обвиняющий в своем заболевании промышленную программу «Макиладора» (Spin Magazine, октябрь 1993 г.)

Североамериканское соглашение о свободной торговле (NAFTA) было заключено совсем недавно, но результат уже чувствуется в Мехико. Как сказал один из магов Традиций: «Технократия попросту начала разрушать мир, который мы знаем». В мире готик-панка NAFTA работает только на бумаге.

В 1964 г. Мексика приняла урезанную версию соглашения, создав свободную экономическую зону вдоль мексиканской границы. Многие из ведущих промышленных компаний США поспешили разместить свои предприятия в этой зоне.

Программа «Макиладора» позволила этим компаниям экономить на рабочей силе миллионы – по 30 000 долларов в год на каждого рабочего, если сравнить с затратами в США – а также вызвала демографический взрыв в приграничных областях Мексики, сравнимый с таковым в Мехико. За последние 10 лет население районов, в которых действует программа «Макиладора», удвоилось – а беднота в Мехико продолжает поиски работы.

В последние 30 лет в этой зоне наблюдается взрывной рост заболеваемости раком и врожденными дефектами. Статистика получена в США, а на мексиканской стороне границы цифры без сомнения будут еще выше. Сточные воды сливаются в Рио-Гранде, более 260 000 тонн ядовитых отходов отравляют землю, воду и воздух каждый год. Большую часть отходов производят крупные компании из США, которые в Мексике свободны от соблюдения американских законов о защите окружающей среды. Загрязнение реально, это не сказка. Канализация в этих местах не рассчитана на такое число жителей. Люди отчаянно стремятся в этот регион, чтобы заработать, но их доходов редко хватает на приличные дома. Как и в Мехико, многие живут в лачугах, а то и на свалках.

США и даже Канада дали всей Мексике возможность работать. Вся Мексика вскоре столкнется с ужасающей проблемой утилизации отходов, как и приграничные города и Мехико, с теми же последствиями.

Акции протеста и восстания

Война, которую объявляем — это последнее, но необходимое средство... У нас нет ничего, совершенно ничего, ни достойной крыши над головой, ни земли, ни работы, ни здравоохранения, ни питания, ни образования.

Команданте Маркос, лидер восстания в мексиканском штате Чьяпас. Коммюнике, изданное в оккупированных городах

Хотя многие мексиканцы поддерживают NAFTA в надежде получить работу и улучшить свою жизнь, у соглашения есть немало противников. Иногда это сопротивление выливается в насилие. 1 января 1994 г. более 2000 вооруженных мексиканцев, преимущественно коренных жителей-индейцев, напали на города Сан-Кристобаль-де-лас-Касас, Окосинго, Альтамирано и Лас-Маргаритас в штате Чьяпас – самом южном штате Мексики. Градус насилия достиг максимума в Сан-Кристобаль-де-лас-Касас, где члены национальной освободительной армии сапатистов – названной в честь Эмилиано Сапата – ворвались в город, разорили и подожгли здание мэрии. Цель была проста – проживающие там потомки майя решили, что пришло время обратить внимание на свои проблемы. Пока в Мехико праздновали заключение NAFTA, майя в штате Чьяпас попросту хотели вернуть то, что принадлежало им до прихода европейцев.

Очевидно, что эта акция была обречена на провал. Очевидно также и то, что она произошла в самое плохое время для президента Карлоса Салинаса де Гортари. Салинас заявлял, что NAFTA – это необходимость и что это соглашение сделает Мексику мощной промышленной державой. И он был опозорен на весь мир – сперва попыткой государственного переворота, затем общественным негодованием по поводу того, что многие убитые повстанцы не пали в бою, а были расстреляны. В стране, где «левые» уже два десятилетия не устраивали актов насилия, такая агрессия была неожиданной и – по мнению правительства – беспричинной.

Бой длился 6 дней, пока силы правительства не загнали борцов за свободу обратно в холмы. Убитых было более сотни, в основном члены армии сапатистов. Не менее шестерых потомков майя были найдены со связанными руками и дырой в затылке.

Около 2000 повстанцев столкнулись с 12 000 солдат, в распоряжении которых были самолеты, вертолеты и бронемашины.

«Это очевидное несчастье, но я не думаю, что оно как-то повлияет на заинтересованность предприятий США в налаживании крепких связей с Мексикой в рамках соглашения NAFTA, – заявил Эверетт Бриггс, председатель Совета Америк, представляющего около 200 компаний в США, инвестирующих в Латинскую Америку. – Мексика – большая страна. Неприятность в одном месте не будет иметь значительного влияния на все остальное» (Time, 17 января 1994 г.)

Через неделю после акта насилия мексиканское правительство пообещало направить в зону бедствия 20 тонн продовольствия, а также передать штату Чьяпас 1 000 000 долларов в рамках президентской программы, направленной на предоставление экономического коллапса. Время покажет, будут ли исполнены эти обещания.
Большинство сапатистов укрылось в горах. Если мексиканское правительство не выполнит свои обещания, то будут новые восстания. Начало реализации соглашения NAFTA в Мексике трудно назвать удачным.

Светлое прошлое Параизо Виста

Параизо Виста – красивый мирный городок с низким уровнем преступности. Идеальных мест не существует – люди здесь ссорятся, а по пьяни и дерутся, но серьезных преступлений не случается. В Параизо Виста никогда не было убийств – здесь нет причин кого-то убивать. У каждого есть все необходимое для жизни и даже немножко больше. Горожане довольны, не испытывают и не поддаются соблазнам. О Параизо Виста почти никто не знает, хоть городок расположен менее чем в 100 милях от жестокого и нищего Мехико.

Население Параизо Виста и близлежащих ферм составляет всего 432 человека. Там нет телевидения, а телефон только один, да и тот редко работает. Колодцы, из которых люди пьют, чисты – их не тронуло промышленное загрязнение, поразившее большую часть страны. Вирм ни разу не смог найти здесь место, чтобы закрепиться и просочиться в сердца и души людей.

В Параизо Виста нет магов, гару и вампиров – лишь несколько призраков, которых задабривают, празднуя День мертвых.

Самой большой угрозой, которую когда-либо ощущал Параизо Виста, были несколько подземных толчков во время великого землетрясения в 1985 г. Да и те толчки лишь заставили дрожать оконные стекла – никто не получил травм. Единственным пострадавшим зданием была католическая церквушка, которая сложилась на месте. Милая была церквушка, но не особо нужная – ее годами не посещали. «Бог в сердце, а не в храме», – любят говорить жители Параизо Виста. Дети узнают о Боге-отце и Боге-сыне от родителей, и тема религии никогда не поднимается в разговоре – ну, разве что, по выходным.

Маленькая община Параизо Виста существует уже почти 300 лет, и почему-то город не растет. Время от времени молодежь покидает город, чтобы никогда не вернуться, но на смену ей всегда приезжают новые люди. Их немного – ровно столько, сколько нужно для выживания небольшого городка. Большинство живет в тех же домах, где жили их прадеды, и чтит свое прошлое. На примере Параизо Виста сразу видно, что чем жизнь проще, тем она лучше.

К северу от городка река спускается с гор, питая небольшое озеро и колодцы. В засушливый сезон это озеро – честно говоря, лучше назвать его прудом – пересыхает, но колодцы остаются полны свежей пресной воды. Посевы растут, а скот не требует особого ухода. Земли к западу и востоку представляют собой поля и пастбища, а к югу горная местность дает уклон, который заканчивается обрывом высотой 5000 футов. Там опасно, поэтому здравомыслящие люди держатся подальше от края.

Жители

Большинство жителей Параизо Виста грамотные, но не читали ничего, кроме библии и произведений местных авторов – есть тут чудаки, мнящие себя писателями и поэтами. Один из них – Хулио Лопез, местный мэр и констебль. В городе все отлично, поэтому у него куча свободного времени. Он даже сумел продать несколько своих поэм в журналы, а сказка его авторства находится на рассмотрении у издателя в Нью-Йорке.

Жителей Параизо Виста легко по ошибке счесть невежественными. На самом деле им просто хватает того, чтобы жить в мире, возделывать поля и иметь свои увлечения. Чокнутый старый Педро Кортес выбирается из города на своем грузовике – единственном средстве доставки в город медикаментов и прочих товаров. Педро действительно чокнутый – у него есть фотоаппарат (хотя зачем он в таком маленьком городке?) и 400 непроявленных катушек пленки, которые лежат у него дома. Однако Педро пообещал Хулио, что проявит его фото, чтобы поместить на заднюю обложку книги.

Название города переводится как «взгляд в рай». Жителям Параизо Виста большего и не надо – они видят свой рай и живут в своем мире. Это невинный город, в котором преступлений меньше, чем в любом другом городе такого размера. Именно так и задумал Уицилопочтли.

Я знаю это. Я знаю все, что можно узнать о Мехико и Параизо Виста. Они были созданы по воле моей и лишь по воле моей оба города живы. Я был там, где Уицилопочтли вышел из бушующих вод на берег. Я видел, как он покорил ацтеков и правил ими. Я знаю многое из того, что скрыто в Мире тьмы. Ведь я Уицилопочтли, и я наконец проснулся. Мое время вновь пришло.

Часть 2. Характер местности

Runnin’ through these
Caverns of gold
Is a river of death indeed
An old hotel serves as a
Shelter for children
Of the street
Drivin’ and Cryin’ “Honeysuckle Blue”

Мехико – один из старейших населенных городов Северной Америки. Мексиканская долина занимает почти 600 квадратных миль и окружена горами со всех сторон. Находится она на 7000 футов выше уровня моря, а горы возвышаются над ней на 10–17 тысяч футов. Почти 20 000 лет в этой долине обитали коренные племена, сперва небольшими группками, а потом и в городах.

Климат
В Мехико живет более 20 000 000 человек – в среднем 250 человек на квадратную милю. Густонаселенность и геологическая природа долины привели к ужасному загрязнению. Средняя температура воздуха в Мехико незначительно меняется в течение года. Зимой она составляет 20°C, а тяжелый воздух часто превращается в густой туман, пропитанный угарным газом и прочими загрязняющими веществами. От ядовитых газов сильнее всего страдают молодежь и пожилые. Летом средняя температура составляет около 25°C. Влажность колеблется значительно: в засушливый сезон (ноябрь–апрель) в месяц выпадает 4–10 дюймов осадков, в дождливый сезон (остальные месяцы) – 17–30 дюймов. Некоторые старые районы города в дождливый сезон ежедневно затапливает.

Путешествие в Мехико
Из США в Мексику каждую неделю отправляется более 400 самолетов. Из Европы за тот же промежуток времени в том же направлении вылетает как минимум на дюжину самолетов больше. Международный аэропорт имени Бенито Хуареса справляется с ними без затруднений. Почти все мексиканские поезда останавливаются в Мехико. Поездом добираться неудобно и долго, но Шабаш обращает на них меньше внимания, чем на самолеты.
Главные автодороги поддерживаются в хорошем состоянии и расходятся от Мехико во все стороны, как и железнодорожные пути.
Известно, что на дорогах, ведущих к Мехико, действуют охотничьи стаи гару. Вампир, решивший добраться до города на автомобиле или автобусе, скорее всего будет убит по пути.

Сам город

Мехико разделен на несколько районов, хотя в последние годы границы между ними размылись, т. к. город продолжает расти. Как и во многих других городах, самые перенаселенные районы располагаются в центре города. Некоторые районы раньше были отдельными городами или поселками, но теперь слились с Мехико, причем многие слияния произошли в последние 50 лет. Порча сильнее всего поразила южную и восточную части города, где сильно влияние Подбрюшья Вирма. Однако западные районы тоже испытывают на себе влияние Вирма, особенно Альваро Обрегон, Тлалпан и Койоакан.

Север

Санта Мария Тикоман и Икстакала

Оба этих городка были поглощены Мехико. Уровень порчи здесь ниже, чем в большинстве районов города по причине влияния Небесного хора. Санта Мария Тикоман известен тем, что там находится Базилика Святой Девы Гваделупской. Уицилопочтли разрешал ацтекам поклоняться богине Тонанцин, но после прихода конкистадоров ее влияние стало просто беспощадным.

Испанцы разрушили храм Тонанцин – языческое святилище, ненавистное христианам. Одним из первых язычников, принявших католичество, был Хуан Диего – именно ему явилась Святая Дева Гваделупская. Согласно легенде она потребовала построить храм в свою честь прямо на месте разрушенного святилища Тонанцин. В доказательство ее намерения на голом склоне холма выросли розы. Святая Дева являлась пять раз, пока храм не был построен.

Святая Дева Гваделупская стала главной святой в Мехико, именем ее исцеляются больные, а безвольные люди загораются пламенем веры. Для оставшихся ацтеков она была и остается их старой богиней. Для католиков она – знак того, что они исполнили божью болю. Для Небесного хора она – важная часть спасения людей. А для Марии Гваделупской, лидера Итерации X в Мехико, она – прекрасная маскировка для манипулирования массами и сбора информации. Что именно случилось 9 декабря 1531 г. – в день явления Святой Девы Хуану Диего – остается неизвестным.

Базилика Святой Девы Гваделупской – мощный узел. Это практически единственный узел в городе, не захваченный Технократией. Как и кафедральный собор, и колледж иезуитов, это место считается святой землей, и Небесный хор здесь наиболее силен несмотря на все усилия Технократии. Вера в этом месте сильна и разбивает большинство чар техномагов, хотя Марии удалось найти способ обойти эту проблему. Когда город стал расти, охватывая это место, некоторые техномаги забеспокоились, что Хор сможет увеличить свое влияние. В этом месте возможно все.

В этом районе есть две пирамиды – они небольшие и не связаны напрямую с Уицилопочтли. Здесь все так, как того хочет Небесный хор. Подбрюшье Вирма на эту часть города не распространяется.

Технократия ведет бои за власть над этой территорией из Национального политехнического института – оплота Итерации X и наименее подвергшегося порче узла Технократии. Итерация X предпочитает находиться здесь, а не в основной части города.

Северо-восток

Густаво А. Мадеро

Несмотря на свою близость к Санта Мария Тикоман, это место находится под сильным влиянием Вирма. Здесь можно найти как минимум два прохода в Подбрюшье. Единственное место, которое стоит выделить особо – озеро Сан Хуан де Арагон. Вода в этом озере удивительно прозрачная и вкусная. Ходят слухи, что эта вода способна смыть скверну Вирма с того, кто выполнит правильные ритуалы.

Международный аэропорт имени Бенито Хуареса

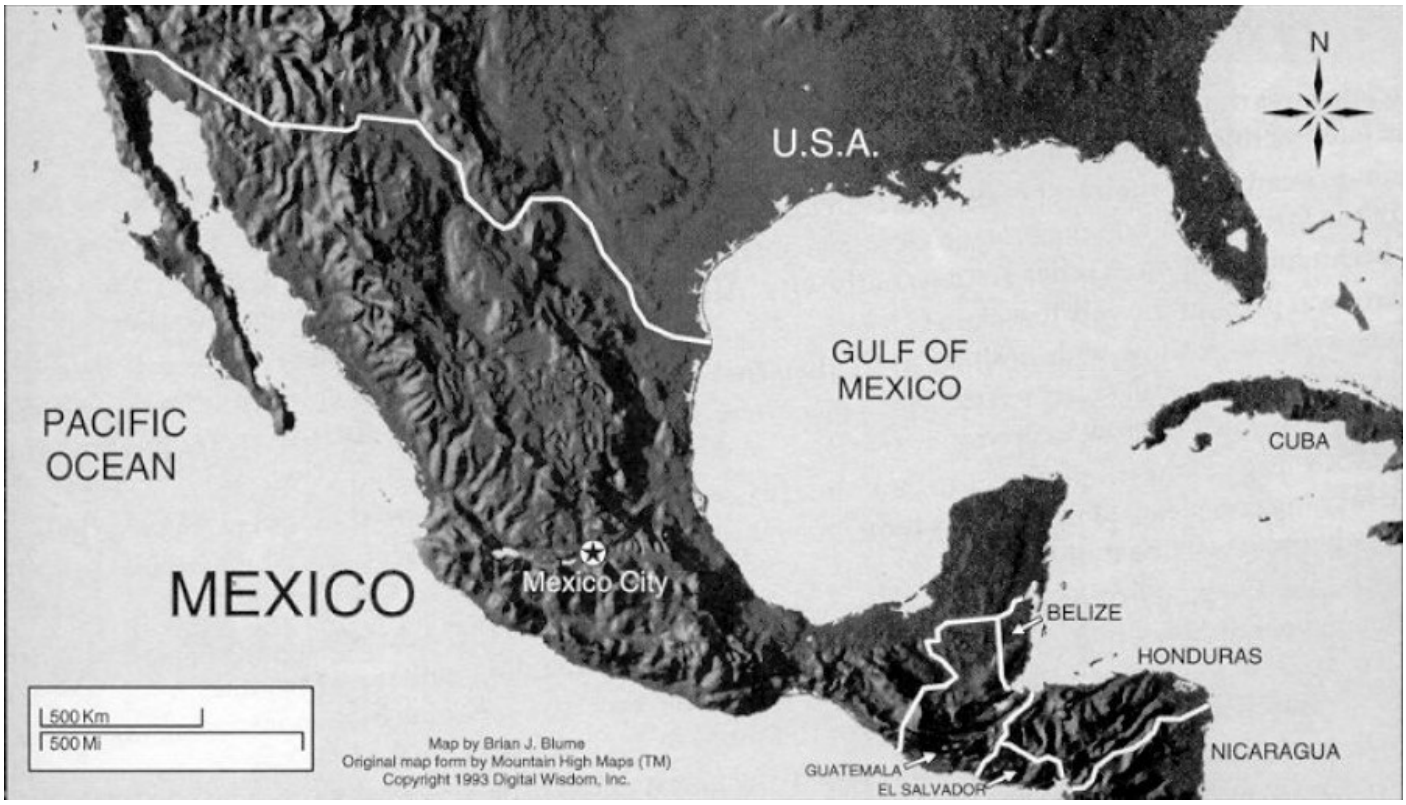
Аэропорт Мехико достаточно велик, чтобы справляться более чем с 600 авиарейсами в неделю. За аэропортом следят все фракции сверхъестественных существ в городе, а охраняет его Итерация X. Полиция здесь отлично обучена и способна справиться с любой критической ситуацией. Каждый, кто проникает в город через аэропорт, должен быть настороже – особенно учитывая тот факт, что полиция задерживает любого, у кого есть огнестрельное оружие. Итерация X не знает, что свой дозор тут несет и Шабаш. Они не трогают только тех вампиров, кто подаст нужный жест.

Работников «Пентекса» никогда не останавливают – за эту привилегию компания платит ошеломляющие деньги.

Гару держатся от аэропорта подальше, потому что полиция обучена сперва стрелять, а потом уже спрашивать. Некоторые из охранников аэропорта поддаются делирию, но большинство прошли обработку, позволяющую им наблюдать за гару в форме кринос без негативных последствий.

Озеро Тескоко[8]
Воды Тескоко были глубже, чем мог представить разум. Здесь стоял первый великий город ацтеков, здесь были храмы и базары. Именно здесь средоточие силы Пандемониума. Пандемониум простирается под землей, накапливая силы и все сильнее заражая озеро. В озере часто купаются бездомные, они же пьют из него. Из-за влияния Пандемониума озеро и его окрестности кишат бейнами оазисов, которые заражают всех подряд, кроме самых сильных. Гару держатся подальше отсюда, т. к. были случаи, когда из глубин поднимались стражи гнездовий (Nexus Crawlers).
В озере находится миниатюрная копия Теночтитлана – мираж древнего города. На наблюдателей она производит странное впечатление – на некоторых накатывают красочные видения прошлого, большинство испытывает глубокое чувствов утраты, а остальные становятся носителями зерен порчи Вирма. Было предпринято несколько попыток уничтожить копию города, но она вновь возвращалась на свое место, будто ничего не произошло. Наиболее чувствительные из пробужденных предпочитают держаться от нее подальше.

Северо-запад
Тланепантла
Тланепантла – один из самых богатых районов Мехико и объект основных интересов отступников Тореадор, в основном из-за «капиталинос» – столичных жителей. Тланепантла была частью федерального штата, которую поглотил Мехико. Район относительно чист и не пострадал от перенаселения. Художники-шабашиты считают его одним из лучших мест для продажи своих шедевров – как легально, так и незаконно. Большинство местных жителей чрезвычайно богаты по сравнению с обитателями остальных частей города. Как и многие мелкие районы, Тланепантла считается не частью города, а частью федерального штата Мехико.



Юго-восток
Истакалько
Истакалько –район, где живут только те, у кого нет ни дома, ни работы. «Пентекс» ведет тут индустриализацию, поэтому Вирм здесь силен. В Умбре это место представляет собой одну огромную трущобу, и те, кто живет здесь, попадают под влияние Вирма быстрее, чем в других районах. Этот район – главная кормушка Шабаша, и здесь же они набирают рекрутов из числа людей.
Во многих местах огромные кучи мусора стали убежищем для людей, которые утратили надежду, а вернуться домой им мешает отчаяние или гордыня. Этот район часто посещают

[8] Озеро Тескоко было осушено еще в XVII веке (вернее, его осушение началось в XVII в. и закончилось во второй половине XX в.), и именно его бассейн занимает теперь город Мехико. Термин «озеро Тескоко» в настоящее время применим лишь к небольшой солончаковой территории с несколькими озерами в 4 км к востоку от Мехико, которая охватывает древнее дно озера – судя по карте именно ее и имеет в виду автор.

Эвтатанос и Самеди: место, где люди сами обрекли себя на небытие, наилучшим образом подходит для убийства.
Преступность в Истакалько процветает, а мелкие группы уже начали убивать более слабых соседей безо всякой причины, бессознательно подчиняясь воле Уицилопочтли.

Истапалапа
Истапалапа особенно страдает от загрязнения и порчи. Весь район перенаселен, а представители власти обычно сюда не заглядывают. Единственная достопримечательность здесь – тюрьма Реклусорио Ориенте, где томится в несколько раз больше узников, чем то число, на которое она рассчитана.
Большинство сидит за тяжкие преступления, но немало здесь и политзаключенных, и невиновных. За нужную сумму любого человека могут взять под стражу и бросить в тюрьму, даже если он не нарушил закон. Грызущие кость часто рассказывают о гару, которых заточили и подвергли вивисекции в Реклусорио. Одна из таких историй, о щенке Потомков Фенрира, доподлинно является правдивой. Костегрызы учатся на ошибках других, поэтому всячески стремятся попадаться на глаза не тем людям, но, к сожалению, за воинами Гайи охотятся по всему городу. Если бы у них был выбор, большинство гару предпочли бы Подбрюшье, а не Истапалапу с ее пытками.

Запад
Сона Роса
Сона Роса – самый экстравагантный район Мехико, полный изысканных ресторанов и бесчисленных картинных галерей. Со времен революции на этой улице привечали богатых гостей со всего мира. Многие магазины принадлежат владельцам из других стран, среди них Франция, Великобритания, Швейцария, Италия и США.
Сона Роса – безопасный район, но в День мертвых может случиться всякое. Большинство магазинов закрывается около 18:00, но есть некоторые исключения.

Тлателолько
Тлателолько был религиозной столицей империи ацтеков. Здесь совершались жертвоприношения богам и недавние убийства невинных.
Первую церковь в Тлателолько построили францисканцы, но только после того, как инквизиция зачистила местность, уничтожив все предметы искусства и жертвенники, которые смогли найти. Сюда потянулись призраки из других районов города, привлеченные болью и страданием. И под всем этим спал Уицилопочтли.
Этот район стал первыми трущобами Мехико. Город, где некогда гордые ацтеки приносили жертвы богам, стал местом, где неимущие пытались выжить под гнетом новых господ. Здесь состоялась самая кровавая резня между испанцами и ацтеками – внутренности убитых устилали землю, а их души питали Уицилопочтли, увеличивая его силу.
В 1950-х здесь построили муниципальное жилье и согнали сюда людей, живших там, где сейчас стоит университетский городок. Число жителей росло с годами, и сейчас более 80 000 человек называют это место своим домом, нравится им это или нет.
Перед Олимпиадой в Мехико в 1968 г. в Тлателолько случилась очередная резня. Когда малоимущие жители Мехико узнали, как расточительно город расходует средства на подготовку к Олимпиаде, большая группа студентов университета вышла на демонстрацию. Но их надеждам на то, что международные СМИ привлекут внимание мировой общественности, не было суждено сбыться.
На фоне слухов о том, что студенты заминировали новый стадион с целью срыва Олимпийских игр, правительственные вооруженные силы решили устранить угрозу и расстреляли более 300 мужчин, женщин и детей. 16 октября 1968 г. улицы Тлателолько вновь стали красными от крови – Уицилопочтли был доволен.
Даже сегодня Тлателолько требует кровавых жертв больше, чем другие районы города.

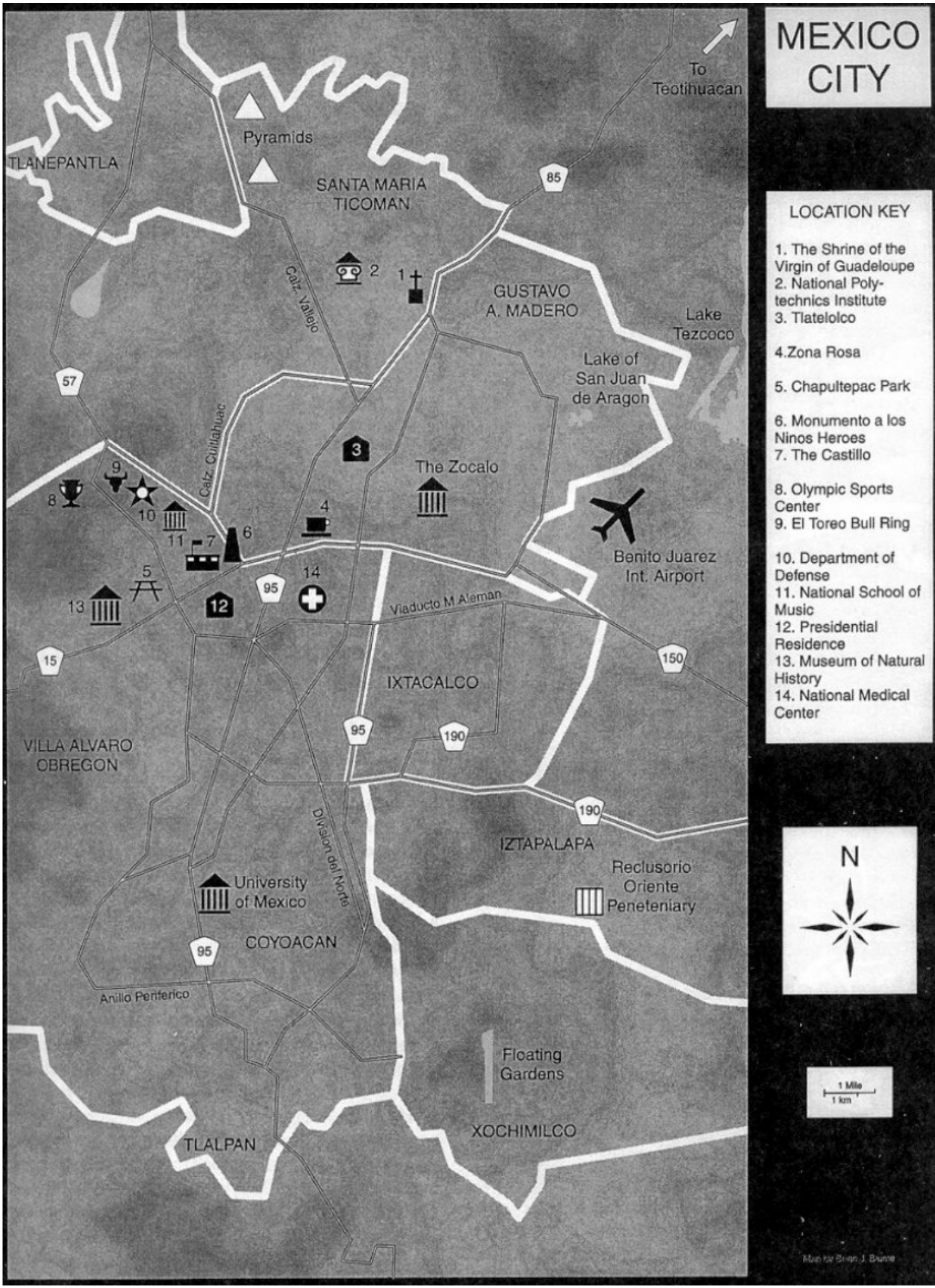
Инквизиция в Мехико
Еще одной достопримечательностью является кафедральный собор, один из крупнейших католических храмов на континенте и убежище для небольшого отряда инквизиторов в Мехико. Истинная вера защищает собор от городских вампиров. Отсюда ведут свою деятельность дюжина решительных охотников на ведьм. Одна из них, Мотолина, является членом Небесного хора, но инквизиторы не знают ни ее прошлого, ни ее истинной принадлежности.
Справа от собора расположен табернакль (Sagrario) – небольшое здание, где инквизиция хранит свои тайны. Под фундаментом здания зарыты книги о вампирах и пробужденных Северной Америки. Когда-то их можно было легко извлечь, но с годами они ушли глубоко под землю. Табернакль медленно погружается в дно высохшего озера Тескоко.
Истинная вера у 11 смертных инквизиторов составляет 5 и выше – именно это позволило им выжить здесь. Время от времени они набирают рекрутов из паствы, но вера этих кандидатов в

охотники часто слаба. Шабаш пытается внедрить в инквизицию своих гулей, но все попытки были безуспешны.
Технократия и охотники не знают друг о друге, к тому же немногие инквизиторы опознают в техномаге колдуна. Вместо этого охотники сосредоточились на вампирах. Мелинда Галбрайс, кардинал Мехико, ненавидит охотников, но ничего не может с ними сделать – на смену каждому убитому приходит новый инквизитор. Такова сила надежды и веры в Мехико.

Альваро Обрегон
Альваро Обрегон и близлежащие районы – одно из ключевых мест в политической жизни города, в основном из-за своей известности у туристов. Здесь расположены лесопарк Чапультепек и большинство музеев Мехико.

Парк Чапультепек
Парк Чапультепек занимает 260 кв. миль в центре Мехико. Большая часть парка официально открыта для посещения в дневные часы и неофициально – в ночные. Как и по всему городу, после заката здесь можно нарваться на городских хищников – как людей, так и чудовищ.

Памятник детям-героям
Памятник стоит на входе в Чапультепек и представляет собой белые мраморные колонны, верхние части которых украшены бронзовыми орлами. Т. к. туризм приносит все больше дохода, Шабаш согласен не нападать на гостей перед входом в парк. Однако за памятником все снова по-старому. В прошлом камарильцы прибывали сюда для переговоров с лидерами Шабаша. У большинства хватило ума, чтобы оставаться у входа в парк, а потом максимально быстро покинуть город. Тех глупцов, что вошли в парк, больше никто не видел.


MEXICO CITY
To Teotihuacan
Pyramids
TLANEPANTLA
SANTA MARIA TICOMAN
85
Calz. Vallejo
GUSTAVO A. MADERO
Lake Tezcoco
Lake of San Juan de Aragon
57
Calz. Cuidahuac
The Zocalo
Benito Juarez Int. Airport
Viaducto M Aleman
95
150
15
IXTACALCO
190
VILLA ALVARO OBREGON
IZTAPALAPA
Division del Norte
Reclusorio Oriente Peneteniary
University of Mexico
COYOACAN
Anillo Periferico
Floating Gardens
XOCHIMILCO
TLALPAN
LOCATION KEY
1. The Shrine of the Virgin of Guadeloupe
2. National Polytechnics Institute
3. Tlatelolco
4.Zona Rosa
5. Chapultepac Park
6. Monumento a los Ninos Heroes
7. The Castillo
8. Olympic Sports Center
9. El Toreo Bull Ring
10. Department of Defense
11. National School of Music
12. Presidential Residence
13. Museum of Natural History
14. National Medical Center
N
1 Mile
1 km

Дворец
Над входом в парк возвышается Дворец (Castillo), возведенный в 1784 г. по приказу вице-короля Бернардо де Гальвеса для проживания наместников в Мехико. Из-за финансовых трудностей Дворец с самого начала никто не заселял. Никто из людей.
В течение 100 лет Дворец использовался как убежище для шабашитов-гостей города, пока об этом не узнала Технократия. В 1841 г. Итерация X превратила Дворец в военную академию. В годы американо-мексиканской войны шестеро кадетов отдали свои жизни, защищая академию (и Итерацию X). В их честь возведен памятник детям-героям.
Несмотря на свою историю и то, что в течение небольшого времени Дворец был центром власти в Мехико, сейчас он мало интересует сверхъестественных существ. Сегодня это исторический музей.
В районе есть зоопарк и ботанический сад, а также парк аттракционов, так что любой гость города найдет что-то для себя. Весь день, а часто и ночью между медленно едущими машинами снуют торгаши, продающие пластиковые игрушки, еду и одежду ручной работы. Здесь всегда есть уличные музыканты, часто приходят индейцы племен отоми и мазауа и торгуют своими товарами. А еще индейцы собирают информацию, которую передают гару племени Уктена, чтобы те были в курсе ситуации в Мехико.
Большинство богачей Мехико живет в этом районе, окружая свои дома высокими каменными стенами в попытке обеспечить неприкосновенность частной жизни. Живущие здесь семьи часто закупаются в США, а их дети учатся в североамериканских университетах. Большинство хранит свои сбережения в банках США, т. к. курс песо постепенно снижается. Привилегированные граждане стараются дистанцироваться от Мехико настолько, насколько позволяют им деньги.
Олимпийский спортивный центр также находится в этом районе, как и Эль Торео – крупнейшая и популярнейшая арена для боя быков в городе. Рядом расположены несколько военных баз, а Министерство обороны Мексики находится напротив Национальной музыкальной школы. Также в этом районе расположены резиденция президента, Музей естественной истории и Национальный медицинский центр. Хотя эти здания не являются частью парка Чапультепек, большинство важных правительственных объектов находятся на границе этой самой чистой части города.
Также здесь находится Мексиканский университет – истинное укрытие Технократии. Этот район – приманка для туристов, как и, например, чистые районы Вашингтона, округ Колумбия. Здесь проводится большая часть операций Технократии, а лидеры Шабаша назначают встречи. Под Альваро Обрегон все занято Подбрюшьем Вирма.
Здесь принимаются почти все решения, касающиеся той или иной категории людей. То же самое можно сказать про пробужденных и вампиров. Здесь политические предательства стали видом искусства. Любого, кто проник сюда, тщательно изучит каждая из фракций.

Сокало
Самый центр Мехико носит название Сокало. Народ Мехико верит, что здесь находится величайшая археологическая находка всех времен – великая пирамида Теночтитлана. В 1978 г. были найдены более 6000 артефактов и несколько строений. Среди находок было рельефное изображение Койольшауки (одной из богинь, уничтоженных Уицилопочтли) и цомпантли – алтарь, сделанный из черепов. Артефакты подлинные, а вот строения возведены Могильником из Подбрюшья Вирма (см. ниже).
Среди бесчисленных реликвий есть фетиши и наделенные силой предметы, которые хранятся в запертых контейнерах под тщательным наблюдением Технократии. Большой и малый камни Койольшауки, найденные при раскопках, хранятся в музее, вызывая недовольство Уицилопочтли. Есть те, кто считает, что камни обладают великой силой, но никто не знает, как ими пользоваться. Койольшауки – ацтекское название луны, и Грызущие кость верят, что камни – это ключ к ликвидации влияния Вирма на Мехико. Однако конкретики нет. Чем бы ни были камни, Уицилопочтли они не нравятся.
Рядом с местом раскопок возвели музей, где выставлены находки. Экспозиции охватывают каждый аспект ацтекской мифологии и истории, начиная с появления Уицилопочтли и заканчивая прибытием Кортеса.
Кроме того, в этом районе располагаются Национальный дворец (официальное место жительства президента Мексики), музей Мехико, Больница Иисуса из Назарета (построенная на месте встречи Кортеса и Монтесумы и хранящая прах Кортеса), министерство образования и иезуитский колледж Сан Ильдефонсо. Шабаш тщательно следит за иезуитским колледжем, ошибочно полагая, что там базируется Общество Леопольда – их сбивает с толку мощь истинной веры, пропитавшая святую землю.

Национальный университет
Большая часть зданий Национального автономного университета Мексики были построены, чтобы разместить учебные площади в 1950-1955 гг. Университет представляет собой практически отдельный город, здесь более сотни зданий – от 10-летней библиотеки до 15-летней канцелярии. Между учебных корпусов расположены бакалейные лавки и бары, обслуживающие 300 000 студентов и преподавателей.

Институт космического излучения – главное место проведения симпозиумов Технократии в Мехико. Основные силы Технократии сосредоточены в университетском городке, кроме Итерации X. Умбра здесь насыщена странной смесью Вивер и Вирма, а технократы воспринимают ее как стерильную среду для проведения экспериментов. Если бы технократы-гости города могли увидеть, в каких условиях ведется работа в техномагических конструктах Мехико, это бы их шокировало.
По мере расширения Университета бедняков выгоняли из их домов и строили новые здания. А Университет растет подобно опухоли: изначально он был рассчитан на 26 000 студентов, а теперь их в 12 раз больше. С точки зрения Технократии никакого вреда они не наносят, ведь все больше спящих пробуждаются и обретают правильное мышление.
Несмотря на все усилия правительства бездомные часто появляются в этом районе. Среди них есть Костегрызы из Септа пресной воды, которые собирают данные о Шабаше и Технократии.

За городом

Сочимилько

Сочимилько славится своими висячими садами и каналами. Этот район не является частью Мехико и почти не затронут Вирмом. Здесь есть Поляна (Glade) – место, лишенное порчи. Его защищают местные балам – оборотни-ягуары.

Многие гару утверждают, что это место созрело, чтобы стать каэрном, но никто не рискует открыть его и навлечь гнев балам и магов. В 1890 г. большая стая Потомков Фенрира решила, что сможет это сделать – но их никто больше не видел, а балам утверждают, что никогда не встречали этих гару.

Балам не участвуют в войне за власть над Мехико, и их редко можно найти за пределами Сочимилько. Балам правят здесь и, несмотря на все усилия Могильника, в этом районе фоморы и бейны долго не выживают.

Теотиуакан

Теотиуакан расположен севернее Мехико, но о нем нужно вкратце упомянуть, потому что здесь каждый может посмотреть на храмы и пирамиды ацтеков, найденные в ходе раскопок. Они не являются частью Подбрюшья и не заражены влиянием Уицилопочтли. Отсюда до Мехико не более одного дня пути, и именно здесь регулярно встречаются Говорящие с грезой и Уктена. Именно здесь можно увидеть и оценить красоту империи ацтеков. В Теотиуакане представлены не завоевания и разрушения, а мир, которого хотел добиться Кецалькоатль перед тем, как отправиться в странствия.

Говорящие с грезой и Уктена – редкие гости в Мехико. В гнездах Вирма они обычно появляются тогда, когда вновь наступает время обрядов мертвых.

Попокатепетль и Истаксиуатль

Дымящаяся гора и Белая женщина – два вулкана рядом с Мехико, которые спят с 1802 г. Большинство людей считает, что они больше не проснутся. Некоторые пробужденные считают, что в Дымящейся горе обитают мародеры, но никто не рискнул проверить эти подозрения – возможно, это страшное упущение. Балам часто посещают Белую женщину, но никому не говорят причин.

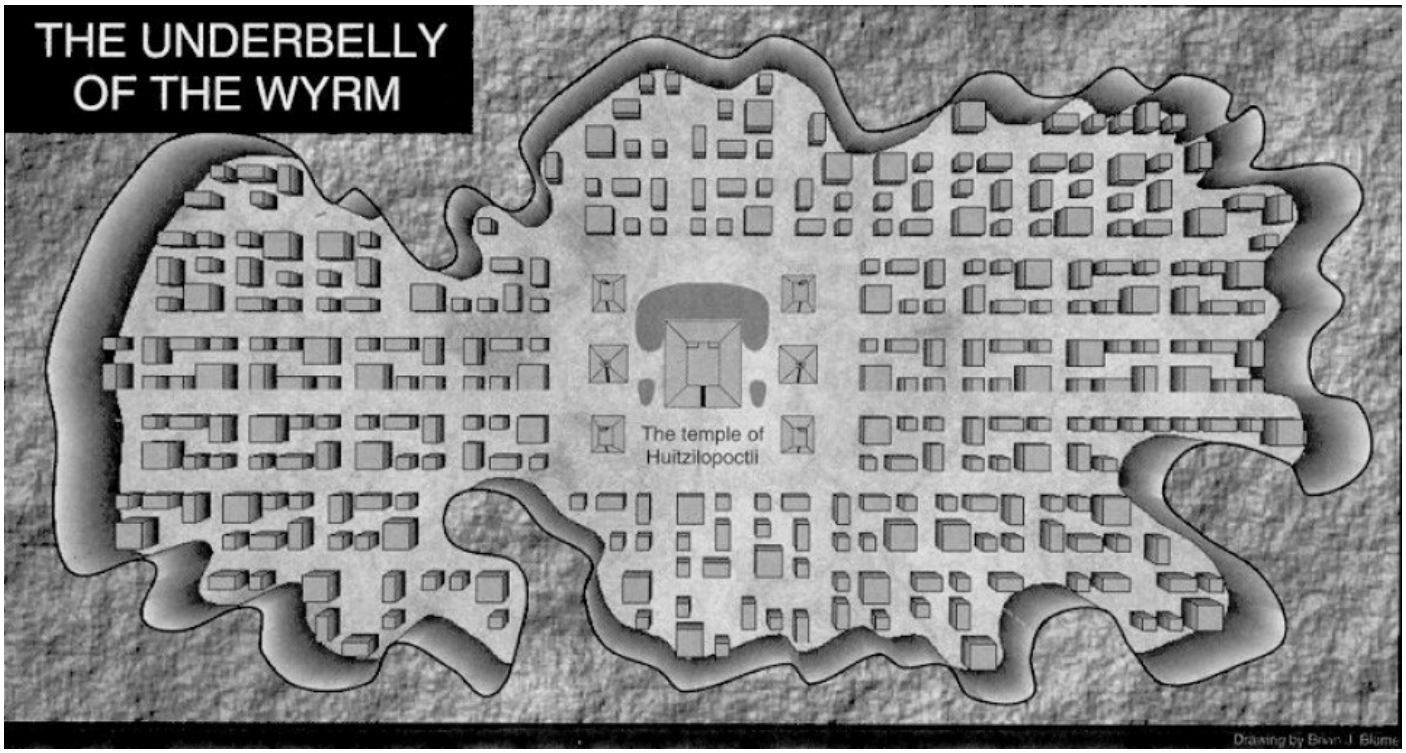
Под городом – Подбрюшье Вирма

You give me reason
You give me control
I gave you purity
My purity you stole
Nine Inch Nails, “Sin”

Земля под ногами отряда была то липкой, то скользкой. Туннель изгибался так, что за поворотами ничего не было видно. Воздух был пропитан запахом смерти. Каждый пытался представить, что же ждет его дальше в темноте.
А Гримм думал о разлагающихся телах своих родителей, их застывших глазах и перекошенных улыбках, когда он нашел их в гостиной, вернувшись из летнего лагеря давным-давно. Он пытался отогнать эти образы, но они возвращались и стояли перед его мысленным взором: запекшаяся кровь на руках отца и черви, копошащиеся в левом ухе матери.
Один из гару за его спиной зарычал – это был негромкий нервный рык, которого хватило, чтобы сдуть с Гримма его напускную отвагу. Они прошли последний поворот, и темнота рассеялась, явив все тайны ада и то, чего никто не ожидал.
Подбрюшье – одно из самых испорченных мест на Земле. Отголоски многовекового правления Шайтана и неизмеримых мучений людей скапливались в руинах старой Мексики, глубоко под современным городом. Они привлекли полчища самых мерзких пробужденных, которых только можно представить. В итоге это место стало одновременно ульем Танцоров Черной спирали, лабиринтом нефанди и логовом отступников Носферату.
Темные пробужденные объединились под руководством Могильника. Вопреки всем доводам разума этот союз не просто функционирует – он процветает.

Каэрн: подземелья Мехико, руины Теночтитлана и Тлателолько
Уровень: 5
Преграда: 2
Тип: организм/ангст
Племенная структура: уникальная
Тотем: гидра (Подбрюшье Вирма принимает все виды Вирма)
Географическое положение: Подбрюшье Вирма расположено под Мехико и фальшивыми руинами Теночтитлана и Тлателолько. Фальшивые руины были созданы нефанди вместе с Танцорами Черной спирали.
Прилегающая территория: к Подбрюшью примыкают фальшивые руины Тлателолько и Теночтитлана. Если сюда приходит тот, кто не принадлежит Вирму, Могильник уничтожает его.
Центр: центр каэрна находится внутри настоящей пирамиды Уицилопочтли. Огромное число жертвоприношений сделало это место мощным средоточием Вирма. Целый улей был перемещен могущественными ритуалами и силой магии нефанди – улей находится в 5000 футов от самой нижней точки фальшивого Теночтитлана.
Заметные объекты: Подбрюшье Вирма – само по себе заметный объект, если, конечно, кто-то сможет его найти. В самом центре самой большой пирамиды растет черное нечто с влажным блеском – его тело пульсирует, шевелится и растет подобно раковой опухоли, ускорившись в последние годы. Это и есть Пандемониум.
Внутри Пандемониума расположен каул нефанди – «место перерождения». Аватар мага пропускается через сито порока, остатки добра превращаются в такое же количество зла. У Танцоров есть похожее средство для совращения своих пленников – Черную спираль, повергающую в безумие. Из Подбрюшья есть прямой проход (калумн) в Малфеас, царство Вирма, где и ждет Черная спираль. Плененных гару часто заставляют танцевать по Спирали, пока они не сойдут с ума и не присоединятся к тем, кто назван в ее честь.
Логово Носферату находится за пределами Пандемониума, но многие из них исследуют органическую массу в попытках пробраться в каул. Те Носферату, что пытались танцевать по Спирали или пройти перерождение в кауле, выглядят не хуже, чем раньше – разве что шкура темнеет.
Рядом с кошмарами Могильника сосуществует крупная колония вуджанок. Когда-то они враждовали, но те времена уже прошли. Город этих странных существ существует одновременно в Умбре и материальном мире.
Умбральное пространство/мир Горизонта: хуже некуда. Местная Умбра кишит бейнами всех мастей, которые питаются поступающими с поверхности токсическими отходами и горем. Царит кромешная тьма, в которой тусклым светом горит зеленый мох, покрывающий стены на высоту до 300 футов, да глубокие лужи кипящего семени Вирма там, где раньше была часть озера Тескоко. В этих водах плавает нечто зловредное: что-то неуклюже барахтается, что-то движется необычайно грациозно. Разглядеть эти сущности и выжить может только слуга Вирма. Среди этой мерзости есть защитники нефанди, которые являются их созданиями лишь частично. Также там обитают водные громовирмы, вакша и х’ругги. Чрезвычайная токсичность умбрального пространства не оказывает на нефанди никакого заметного действия.

Узлы: Танцоры Черной спирали разрешают магам в обмен на их услуги использовать свой улей в качестве узла. Кроме того, лужи вокруг Пандемониума, где обитает ручное зверье магов, содержат огромное количество тасса. Этот источник выглядит неисчерпаемым, но причудливые существа, живущие в светящейся воде, проявляют чрезвычайную агрессию, если в день изымается более 20 пунктов тасса.
К раздувшимся обитателям солоноватых вод частенько наведываются отступники Носферату. Вампиры до отвала насыщаются кровью бездомных, зачастую выпивая жертв досуха, а затем сливают витэ в воду в огромных количествах. Что бы ни жило под водой, от такой подкормки оно значительно выросло.
10 пирамид в Подбрюшье также являются узлами. Они напрямую связаны с каулом внутри пирамиды Уицилопочтли и вместе пьют жизненную силу миллионов людей, живущих на поверхности. Каул нефанди и Черная спираль занимают одно и то же место как в Умбре, так и в материальном мире.
История: Подбрюшье было построено в конце 1500-х и с тех пор росло подобно опухоли. В конце 20-х гг. XV в. Шабаш изгнал из города всех гару, вынудив Танцоров Черной спирали укрыться под землей. Технократия никогда не замечала присутствия нефанди в городе, в противном случае уничтожала бы их на месте. Нефанди, как и Танцоры Черной спирали, существовали здесь испокон веков, но идея союза возникла у них лишь тогда, когда гару-служители Вирма были загнаны под землю. С тех пор, как жители Подбрюшья объединились 473 года назад, их влияние только выросло. За века они научились сосуществовать в удивительной гармонии, добавив в свои ряды отступников Носферату и призраков из Малфеаса, а также заключив союз с вуджанками.
Те, кто отказался от мира на поверхности, стали друг другу верными товарищами – они почти семья, чего никогда не смогут понять другие сверхъестественные существа. Наверху они враги по сути своей, но в Подбрюшье все равны. Жители Подбрюшья открыто заявляют о своих надеждах и желаниях и вместе работают над их воплощением, чтобы каждый получил свое.
В конце 1970-х смертные запланировали заглубление канализации, лежавшей над Подбрюшьем, и нефанди совместно с Танцорами Черной спирали перенесли всю структуру на 5000 футов ниже ее исходного расположения. Нефанди владели могучей магией, а гнозис, которым щедро делились Танцоры, обеспечил им успех. Не обошлось без погибших, но на их место вскоре встали другие.
У Пандемониума по-прежнему весна – он все еще находится на первом этапе своего существования.
Призраки в Подбрюшье относятся к живым товарищам как к равным, но лишь по той причине, что все они служат Вирму. Если живые утратят силу или смелость, призраки жестоко нападут на них.



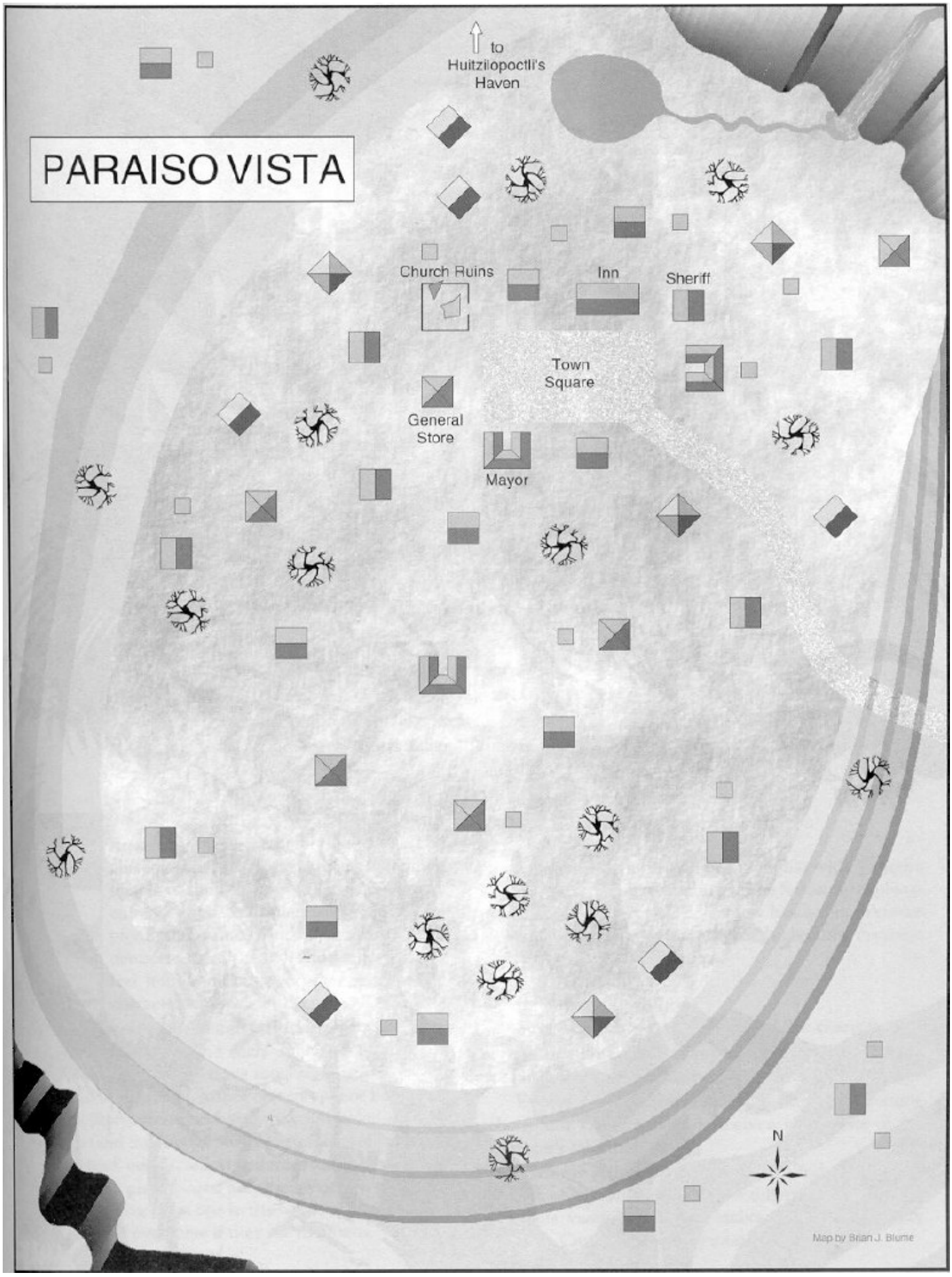
Политика: улей, лабиринт и логово со временем слились воедино. Немногие из столь испорченных существ могут сотрудничать, и союз пробужденных, гару и вампиров попросту не может существовать – но он существует. Все эти группы настроены предельно жестоко, но работают сообща – и у них слишком хорошо получается, чтобы поверить в естественную природу их союза.

Самые влиятельные члены каждой из фракций Подбрюшья ежемесячно встречаются и обсуждают вопросы обслуживания и расширения и без того разросшихся лабиринта, улья и логова. Они почти всегда изобретают что-то новое и смертельное для войны с общими врагами и крайне редко спорят между собой. Лидеры этого места называют себя Могильником. За века они стали верными союзниками, если не друзьями, а также собратьями по оружию в войне за порчу. Все, что случается в Пандемониуме, Подбрюшье Вирма, происходит согласно планам Уицилопочтли.

За пределами города
Параизо Виста и Драконье логово

О хорошем в вас я могу говорить, а не о зле. Ведь что есть зло, если не добро, измученное собственным голодом и жаждой? Поистине, когда добро голодно, оно ищет пищу даже в темных пещерах, и когда оно жаждет – оно пьет даже мертвые воды.
Халиль Джебран. «Пророк»

В 80 милях к северу от Мехико находится мирный уединенный городок Параизо Виста. Здесь не на что смотреть, кроме частных домиков и нескольких больших зданий, используемых для собраний общины и для размещения мэрии. Из Параизо Виста ведет длинная грунтовая дорога, которая спускается туда, где остальной мир медленно гниет под действием Вирма.
Городок расположен на скале, которая в южной части образует отвесный обрыв. В северном направлении через город протекает речка Слезы Диас, питая небольшое пресное озеро. На восточном и западном склонах, ограниченных горами и крепкими деревянными изгородями, расположились пастбища и посевы.
Севернее, где протекает река, в склоне горы можно заметить неровность причудливой формы – это убежище Уицилопочтли. Оно было вырезано в скале более 500 лет назад, и за эти годы один из входов в него был полностью закупорен землей и растительностью. Под травой и листвой спрятана массивная каменная голова, напоминающая голову дракона из восточных легенд. Ни вампиры, ни гару не смогли найти это место своими способностями, и никто из пробужденных не знает о том, какая сила находится в нескольких сотнях футов под землей. Сила Уицилопочтли велика, и никто не поверит в то, что бог войны мог находиться рядом с Параизо Виста. Но он смог – и это его город.
Земля здесь мягкая, а водопад спрятал вход в Драконье логово. За водопадом есть небольшой проход, тщательно заделанный кусками гранита – это единственный физически существующий вход в убежище Уицилопочтли. Никто не открывал его с тех пор, как ацтекский бог войны заперся здесь 300 лет назад.
За гранитной стеной находятся 3 комнаты. В первой из них покоятся останки жертв Уицилопочтли – четверых его потомков, истлевших за столько лет. Все они виновны в том, что проявили сострадание – и поплатились за это. Здесь не на что смотреть, кроме праха – и каменной двери, ведущей в среднюю комнату.
В средней комнате у одной из стен стоит покрытая патиной бронзовая статуя. У нее человеческое лицо, искаженное гневом, а во рту серебряные зубы и 4 удивительно хорошо сохранившихся сердца – это сердца жалостливых потомков Уицилопочтли.
В последней комнате стоит каменный алтарь, имеющий 15 футов в длину и 7 в ширину и занимающий почти все пространство, оставляя место для небольшого бассейна, вода из которого вытекает в темную трещину в полу. Отсюда она бежит под землей и попадает в Слезы Диас. Вода окрашена в красный цвет из-за крови Уицилопочтли, которой он веками делился с Параизо Виста. На алтаре лежат два больших железных кинжала, выкованных еще до падения Вавилона, и бодрствующее тело Уицилопочтли.


to
Huitzilopoctli's
Haven
PARAISO VISTA
Church Ruins
Inn
Sheriff
Town
Square
General
Store
Mayor
N
Map by Brian J. Blume

Глава 2. Обитатели Мехико

То были душ причудливые копи…
Рудой серебряною шли они –
прожилками сквозь тьму.
Райнер Рильке. «Орфей, Эвридика, Гермес»

Мехико полон странных пробужденных, угрожающих и дружелюбных. В этой главе рассказывается о немногих из десятков сверхъестественных существ, скрывающихся на улицах Мехико. Подробно рассказать обо всех обитателях в рамках книги не получится, поэтому рассказчик имеет полное право изменять любых персонажей или придумывать своих.
Большинство этих существ обладают какими-либо предметами силы – талисманами, фетишами и т. д. Многие из них могут иметь важное значение для сюжета «Растущего хаоса».
Несущественные предметы не упоминаются. Для упрощения задачи рассказчикам рекомендуется вручать персонажам только сюжетно важные вещи.
Если игрокам нужна парочка талисманов для выживания, вложите их в руки врага – такого, чтобы игроки смогли его одолеть, включив смекалку.

Новые слова

Некоторые игроки в MtA незнакомы с игровой терминологией VtM и WtA. Ниже даны разъяснения, которые спасут рассказчика от головной боли. Рассказчики-ветераны могут проигнорировать этот раздел. Подробнее см. приложение 2.

Вампиры

Сир – вампир, давший становление персонажу.
Поколение – мера силы крови вампира, связанная с его происхождением от Каина, первого вампира.
Становление – последний экстаз/агония и перерождение в вампира. Приводится дата перерождения персонажа.
Добродетели – мера внутренней стойкости вампира. У Шабаша и Камарильи они различны, т. к. Шабаш признает свою бесчеловечность, а Камарилья – нет.
Дисциплины – полумагические способности вампиров. Они не вызывают Парадокс и позволяют вампирам вытворять некоторые сверхъестественные штуки с определенными ограничениями. Подробнее см. Vampire the Masquerade.
Убежище – место, где вампир может безопасно отдохнуть.
Человечность – показатель того, насколько вампир остается человеком. У Шабаша такой проблемы нет.

Оборотни

Порода – исходный вид, к которому принадлежит гару. Хомиды росли среди обычных людей, люпусы росли среди волков, а метисы – стерильные уродливые ублюдки от спаривания двух оборотней, что запрещено у большинства гару.
Покровительство – фаза луны, под которой гару был рожден и которая определяет его социальную роль.
Племя – определяет образ мышления и культурные ценности гару. Зная племя, можно многое сказать об оборотне.
Дары – как и Дисциплины, эта магия духов не вызывает Парадокс, но обладает только фиксированными эффектами. В скобках приводится уровень Дара.
Ранг – мера статуса в обществе гару.
Ярость – врожденная ярость гару. Как и квинтэссенцию, Ярость можно тратить в своих целях, получая дополнительные действия или меняя форму. Чем больше Ярости, тем хуже нрав.
Гнозис – врожденная связь с элементальным духом Земли. Гнозис позволяет использовать Дары, чем похож на Арете магов.
Ритуалы – некоторые ритуалы гару служат социальным целям, некоторые представляют собой сложную обрядовую магию.

Формат

В этой главе приведены персонажи, которые вращаются как в высших кругах, так и на самом дне Мехико. Каждый раздел содержит описание, которое разъясняет взаимоотношения между различными персонажами. Первыми описаны маги, затем оборотни, вампиры и призраки. Последние приведены без расписок и предназначены исключительно для отыгрыша.
Сверхъестественные существа мало знают друг о друге. Мало кто из вампиров слышал о Войне восхождения, для них все маги одинаковы. Аналогично, большинство магов ничего не знает о различиях между Шабашем и Камарильей или Костегрызами и Танцорами Черной спирали. Знающие персонажи могут использовать эти пробелы в знаниях других.

Пробужденные Мехико

These stand for me

Name your god and bleed the freak
I like to see
How you all would bleed for me
Alice in Chains. «Bleed the Freak»

Пробужденные в Мехико страдают от порчи, которую не могут контролировать. Большинство лидеров Технократии ведут себя совсем не так, как действовали бы, находясь в другом месте. Все техномаги страдают от паранойи и агрессии, из-за которых не замечают собственных ошибок, но ошибки других видят совершенно ясно. Они не знают, кому можно верить, поэтому не доверяют никому. Если бы не проблемы, возникающие на каждом шагу, Мехико мог бы стать отличным примером работы Технократии по достижению своих целей. Но тут, как всегда, слишком много руководителей и слишком мало тех, кто шел бы за ними.

Технократия

Что красота? Лишь суетность одна,
Лишь внешний блеск, что быстро тусклым станет.
Стеклу подобна хрупкому она,
Бутону, что, едва раскрывшись, вянет.
Как суетность, цветок иль блеск стекла,
Лишь пробил час, - она уж отошла.
Шекспир. «Страстный пилигрим», строфа 13

Мехико принадлежит Технократии – здесь работает 19 техномагов – но местные маги настолько подверглись порче Уицилопочтли, что проявляются их худшие качества, которые затмевают их восприятие и отравляют их намерения. Тем не менее, это могущественная сила – при необходимости они могут созвать внушительную армию. Хотя все знают о лени и жадности мексиканских технократов, истинная природа и величина их испорченности неизвестны никому в составе Технократии и вне ее.

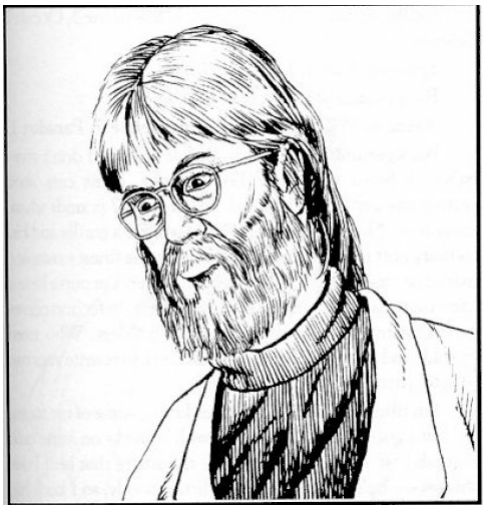
Монтего Диас (Кецалькоаль)
Натура: Судья
Маска: Директор
Энергия: Узор
Конвенция: Новый мировой порядок
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Харизма 5, Манипулирование 4, Внешность 3
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Осведомленность 4, Экспрессия 4, Интуиция 3, Запугивание 1
Навыки: Этикет 4, Лидерство 5, Медитация 4, Исследования 5, Выживание 3, Компьютеры 5
Познания: Космология 2, Загадки 4, Расследование 3, Лингвистика 4, Медицина 5, Оккультизм 5, Точные науки 5
Сферы: Связи 4, Силы 5, Жизнь 4, Разум 4, Материя 4, Основы 5, Дух 4
Дополнения: Ресурсы 5, Библиотека 5, Судьба 4, Влияние 5, Аватар 4, Узел 5
Арете 8
Сила воли 7
Квинтэссенция 14
Парадокс 5
Предыстория. Я давным-давно осознал свои ошибки. Когда-то я считал, что единственный способ достичь Возвышения – быть на стороне Гайи, но теперь я знаю способ получше. Достичь Возвышения можно только в том случае, если все последуют за Технократией. Технология

может дать гораздо больше, чем мы осмеливались даже мечтать. Я вернулся в Мексику, чтобы рассказать своим последователям об их единственной возможности выжить, но они нашли себе нового бога, которому приносили кровавые жертвы и в честь которого убивали тысячами. Я преподам им урок: никому не уйти от судьбы, никому не избежать Возвышения. Я принесу свет в Мексику, даже если ради немногих пробудившихся остальным придется страдать и гибнуть.
Внешность. Диас выглядит так, будто ему далеко за 40. У него короткие черные волосы и смуглая кожа. В его глазах видна многолетняя тревога за народ, который страдает, хотя он пытался облегчить их жизнь. Обычно он надевает темно-синий костюм и носит с собой портфель. Его повсюду сопровождают несколько людей в черном.
Советы по отыгрышу. Старость и усталость не ослабили вашу веру. Именно вы стояли за изменениями, произошедшими с Мехико, и вы планируете и дальше направлять их в ту же сторону. У вас есть громадные досье на вампиров, а ваша работа направлена на то, чтобы вампиры знали свое место и не причиняли большого вреда тем, кто не пробудился. Танцоров Черной спирали необходимо уничтожить, и это будет сделано, как только выяснится, где они прячутся. В какой-то момент вы стали считать себя настоящим Кецалькоатлем, забыв о том, что лишь находитесь в его теле.

Мария Гваделупская
Натура: Архитектор
Маска: Критик
Энергия: Поиск
Конвенция: Итерация X
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 2
Социальные атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 3, Внешность 5
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 3, Осведомленность 4, Интуиция 4, Хитрость 4
Навыки: Этикет 5, Огнестрельное оружие 3, Медитация 3, Исследования 5, Выживание 5
Познания: Космология 3, Загадки 2, Медицина 4, Точные науки 5
Сферы: Связи 5, Силы 4, Жизнь 3, Разум 4, Материя 3, Основы 3
Дополнения: Союзники 5, Аватар 3, Часовня 3, Библиотека 4
Арете 6
Сила воли 9
Квинтэссенция 15
Парадокс 2
Предыстория. Знаете, что происходит, когда садится солнце? Появляются твари, которых не должно быть, которым нет места в мире. Я не смирюсь с существованием вампиров. Мои HIT-марки готовы уничтожать этих трижды проклятых тварей. 17 кровососов уже убиты, а их останки обработаны, внесены в каталоги и изучены. По нашим оценкам в городе их еще около 30, но они будут уничтожены. Индустриализация Мексиканской долины продолжается, вера в несуществующего бога ослабевает. Вскоре мы разберемся с ужасающим уровнем преступности, но сперва нужно договориться с Синдикатом.
Население гораздо проще убедить в том, что я – посланец божий, чем в то, что бога нет. Я знаю об ошибках своей юности. Почему жители Мехико не отдают отчета в своих ошибках?
Внешность. Мария Гваделупская – красавица. Ее прическая совершенна, фигура безупречна, а лицо – образец изящества и красоты. Но за прекрасной внешностью скрывается злоба, затмевающая все остальное. Чем дольше ее ожидания отказываются сбываться, тем сильнее контраст между ее внешностью и натурой.
Советы по отыгрышу. Ничто не злит вас сильнее, чем люди с принципами – принципы ведут к непослушанию. Говорите четко и кратко, не жестикулируйте. У вас твердое мнение, но его сейчас невозможно воплотить в жизнь. Пришло время убрать с улиц города мусор, особенно

мусор человеческий. Если подчиненные осмеливаются возражать, сухо напомните им, что людьми, которые не могут держать язык за зубами, полнятся улицы – и кладбища.

Роберт Лоусон
Натура: Архитектор
Маска: Директор
Энергия: Узор
Конвенция: Синдикат
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 5, Внешность 3
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Осведомленность 4, Драка 5, Уворот 4, Экспрессия 4, Интуиция 5, Запугивание 5
Навыки: Этикет 3, Огнестрельное оружие 5, Лидерство 5, Выживание 5
Познания: Космология 4, Загадки 4, Расследование 3, Лингвистика 5, Медицина 5, Оккультизм 5, Точные науки 4
Сферы: Связи 3, Силы 3, Жизнь 4, Разум 3, Материя 2, Основы 2, Дух 4
Дополнения: Ресурсы 5, Библиотека 4, Влияние 5, Аватар 2, Узел 5
Арете 6
Сила воли 7
Квинтэссенция 17
Парадокс 3
Предыстория. Поймите, городом правлю я. Я и есть этот город. Плевать на то, что говорят другие – город под контролем. Сильное загрязнение, перенаселение – и что? Спящие работают, живут и умирают. Плюс, у них есть применение, о котором догадываются немногие. Как вы думаете, откуда берутся все эти материалы для конструктов? Думаете, они растут на улицах? Черта с два! Орастут на костях, детка. На человеческих костях. Секрет успешной компании – научно-исследовательская работа. Для этого нужны морские свинки, и я их предоставляю. Подождите немного – и вскоре увидите, что случится. У меня наполеоновские планы, и вскоре мир их увидит.
Внешность. Подлецу хорошо живется в родном городе. Роберт Лоусон – подонок с угрожающей внешностью в костюме, который стоит больше, чем большинство жителей Мексики способно заработать за год. Его волосы всегда идеально уложены, а зубы отбелены. Лоусона никто не любит, но все слушают. У него слишком большие связи, чтобы его можно было игнорировать. Советы по отыгрышу. Вы босс и вы – лучшее, что случалось с Мехико. Вы точно знаете это. Спящие служат своей цели, нужные люди в «Пентексе» у вас в кармане, а если другие Конвенции начнут ездить вам по мозгам – вы к этому готовы.



Нильс Андерсон
Натура: Фанатик
Маска: Директор
Энергия: Поиск
Конвенция: Прогениторы
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Харизма 1, Манипулирование 2, Внешность 2
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 2, Осведомленность 4, Экспрессия 3, Интуиция 4, Хитрость 1
Навыки: Этикет 2, Медитация 3, Исследования 5, Выживание 2
Познания: Космология 4, Культура 2, Загадки 5, Медицина 5, Оккультизм 5, Наука 5
Сферы: Энтропия 4, Силы 3, Жизнь 5, Материя 5, Основы 5, Время 3
Дополнения: Союзники 5, Часовня 4, Аватар 5, Библиотека 3
Арете 7
Сила воли 8
Квинтэссенция 12
Парадокс 7
Предыстория. Это просто удивительно! Если бы в сутках было больше 24 часов, то я бы использовал каждый из них, чтобы изучать слияние генетических структур. Раньше я изучал результаты радиационного облучения организма человека, но был недоволен этой работой. Чтобы получить образцы, мне приходилось заполнять тысячи бланков и ждать сотню дней. Проекту создания идеального солдата оказывали гораздо большую поддержку – по крайней мере, пока не увидели результаты. Эй, все мы ошибаемся! Я постояно совершенствуюсь. Вот на прошлой неделе я создал огнеупорного таракана. Зачем? Он же *огнеупорный*. Представьте, что это может значить для пожарных! А еще мне удалось увеличить продолжительность жизни обычной мухи до 3000 лет. Просто представьте, каково это: исследовать ее потомство и изучить доминирование нового гена! Последствия неважны, главное – чтобы дело было сделано. На данный момент одно из моих главных достижений – внедрение генов быстрорастущих дрожжей маленькой девочке: она увеличилась более чем на 4000 процентов, причем каждый отрезанный от нее кусок продолжал расти с той же скоростью и кричать так же громко. Представьте, как это открытие поможет справиться с продовольственным кризисом.
Внешность. Высокий и тощий, заросший и запущенный. Андерсон может носить одну и ту же одежду много дней подряд, переодеваясь только тогда, когда возникнет крайняя необходимость. Его невозможно представить без чашки кофе.
Советы по отыгрышу. Нет ничего важного, кроме вашей работы. Вам нужно разобраться во всех сложных вопросах и показать Спящим, что возможно абсолютно все. Если кто-то помешает вам – убейте. В конце концов, они – лишь мясо. Или же захватите их живьем – добровольных испытуемых всегда не хватает. Под главными лабораториями есть особые помещения, где хранятся результаты ваших неудачных экспериментов. Большинство все еще живы.

Лиза Уиллонби
Натура: Опекун
Маска: Конформист
Энергия: Узор
Конвенция: Прогениторы, бывший Сирота
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2
Социальные атрибуты: Харизма 1, Манипулирование 3, Внешность 2
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 3, Интуиция 3, Запугивание 1
Навыки: Этикет 4, Лидерство 2, Медитация 4, Исследования 5, Космология 3
Познания: Загадки 4, Расследование 3, Лингвистика 4, Медицина 3, Оккультизм 5, Точные науки 5
Сферы: Связи 1, Энтропия 2, Жизнь 4, Разум 2, Основы 3
Дополнения: Ментор 5, Ресурсы 5, Аватар 2, Узел 5
Арете 4
Сила воли 9
Квинтэссенция 10
Парадокс 7
Предыстория. Меня не очень интересует генетика, но Нильс так ей увлечен, что я согласна заниматься ей вместе с ним. Главное – чтобы Нильс был счастлив. Он сказал, что у меня есть потенциал, а когда мы стали работать вместе, он всегда рад мне. Думаю, когда-нибудь мы поженимся. Я сообщила своей подруге Анжеле, что Нильс сказал насчет моего потенциала, и она посоветовала мне искать другого наставника. Она сказала о Нильсе много ужасного, и я отомстила ей: теперь она гриб, который все кричит и кричит. Главное – чтобы Нильс был счастлив.
Внешность. Лиза – низкая коренастая девушка, кожа которой очень похожа на пиццу. Она всегда замкнута и угрюма за исключением тех случаев, когда рядом Нильс.
Советы по отыгрышу. Вы готовы на все, чтобы Нильс был счастлив. Вы жаждете обратить на себя его внимание, а этого иногда проще всего добиться, добыв новый материал для его экспериментов. Вы изо всех сил стараетесь достать здорового оборотня для него, ведь вы знаете, как он мечтает о таком.

Джастин Уодсворт
Натура: Девиант
Маска: Фанатик
Энергия: Поиск
Конвенция: Прогениторы
Физические атрибуты: Сила 7, Ловкость 6, Стамина 6
Социальные атрибуты: Харизма 1, Манипулирование 1, Внешность 2
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 3, Сообразительность 2
Таланты: Бдительность 4, Драка 3, Экспрессия 3, Интуиция 2
Навыки: Медитация 5, Исследования 5, Выживание 2
Познания: Космология 3, Культура 1, Медицина 3, Оккультизм 2, Точные науки 5
Сферы: Жизнь 4, Материя 2, Основы 2
Дополнения: Аватар 2, Библиотека 4
Арете 4
Сила воли 6
Квинтэссенция 7
Парадокс 12

Предыстория. Попытайтесь понять: плевать мне на Технократию, я совершенствую свое тело. Когда я пришел сюда, то весил всего 58 кг – а теперь посмотрите на меня! Я могу одолеть гориллу в борьбе и надрать ее волосатую задницу за 5 секунд. Я самый совершенный из людей и продолжаю совершенствоваться. Я свалю отсюда через пару месяцев, отправлюсь на конкурс «Мистер совершенство» и добьюсь успеха среди бодибилдеров. Кому нужны стероиды и гормоны роста, если можно переписать свой генетический код?

Я задумывался над тем, чтобы продать некоторые из своих рецептов, но сперва решил провести испытания на животных. Видели бы вы моего медведя – он *громадный*. А еще он малость вздорный, поэтому я держу его взаперти.

Внешность. Побрейте гориллу, смажьте ее маслом, дайте ей голубые глаза и шевелюру блондина. Вставьте ей идеальные зубы и смеха ради дайте 90 кг мышц. Получится похоже. В Джастине 170 см роста и почти столько же в ширину. Даже когда он расслаблен, каждое мышечное волокно выпирает из-под кожи. Обхват его бицепса равен обхвату талии большинства мужчин, а шея шире головы. Прогениторы допускают его к работе только по той причине, что тщательно отслеживают его изменения. На данный момент Нильс Андерсон выявил у своего второго лаборанта 700 отклонений от исходной генетической структуры.

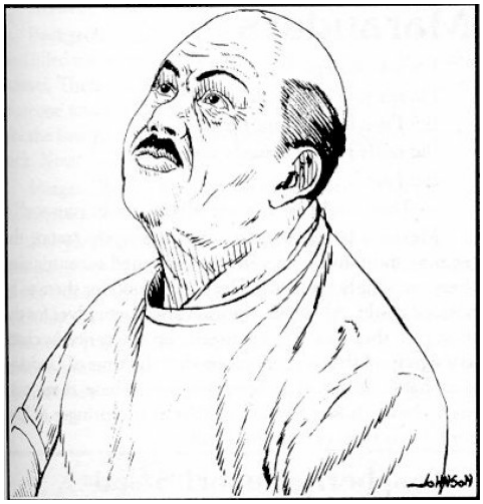
Когда парень зайдет слишком далеко, Нильс планирует изучить его труп, чтобы понять, как кто-то настолько тупой смог пробудиться.

Советы по отыгрышу. Крыша уехала, окна горят. Вы самовлюбленный дурак, который при любой возможности играет мускулами перед зрителями.

Маги Традиций

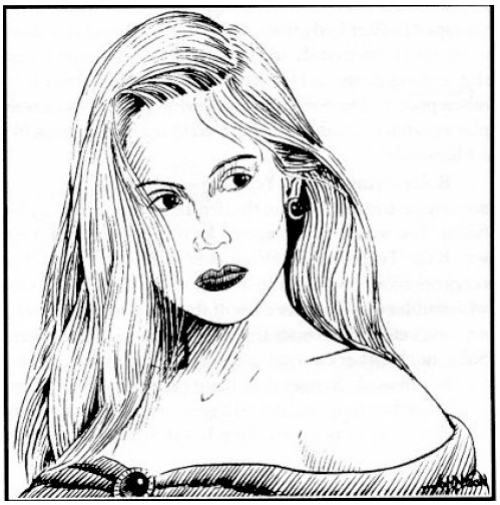
Если миром правят демоны и чудовища, нам нужно немедленно сдаться.
Дана Эндрюс, «Проклятье демона»

За все время немногие Маги традиций посягали на этот оплот Технократии, если не учитывать Небесный хор, считающий город своим протекторатом. По всей территории разбросан десяток миссий, где десять магов Хора неустанно работают, присматривая за народом и ожидая подкрепления, которое может никогда не прийти.
Мелкие часовни в Мехико не имеют доступа к мирам Горизонта – создать такой в зоне сильного влияния Технократии было бы самоубийством. Поэтому маги Мехико такие же нищие, как их спящие собратья – такова цена Восхождения в Мексике.



Бернардино де Саагун
Натура: Архитектор
Маска: Опекун
Энергия: Узор
Традиция: Небесный хор
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 5, Внешность 3
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Осведомленность 4, Экспрессия 4, Интуиция 3
Навыки: Этикет 5, Лидерство 3, Медитация 4, Исследования 5, Выживание 5
Познания: Космология 4, Загадки 4, Расследование 2, Лингвистика 5, Медицина 3, Оккультизм 2, Точные науки 3
Сферы: Связи 3, Силы 5, Жизнь 4, Разум 2, Материя 3, Основы 5, Дух 4, Время 2
Дополнения: Ресурсы 5, Библиотека 4, Влияние 3, Аватар 5, Узел 5
Арете 8
Сила воли 10
Квинтэссенция 17
Парадокс 3
Предыстория. Было решено, что переселенцев, следовавших за Кортесом в Теночтитлан, должны сопровождать хотя бы несколько хористов. Там уже было много членов Кабала чистой мысли, так что прятаться надо было хорошо – поэтому выбрали меня. Орден разума хотел уничтожить все – и почти преуспел.
Первый же контакт с народом изумил меня. Они были невинными детьми, а никак не злобными чудовищами, о которых мы слышали. Но вот в городе было что-то поистине злобное, и сколько бы я его ни искал, оно ухитрялось прятаться снова и снова. Спящие называли меня великим человеком лишь из-за того, что я нашел время, чтобы выучить язык ацтеков и сделать их переход к «правильному обществу» максимально безболезненным.
Я видел вампиров Шабаша и демонических Танцоров Черной спирали. Если бы Небесный хор покинул эти места, кто охранял бы души людей? Я пробыл здесь почти 600 лет, скрываясь и изменив свое тело уже дюжину раз. Я с трудом помню, как выглядел изначально – это было так давно. Большую часть жизни я провел, пытаясь не дать мерзости уничтожить народ, который я полюбил. Я проигрываю, но скорее умру, чем перестану пытаться.
Внешность. Саагун – толстый испанец невысокого роста в возрасте где-то далеко за 50. По крайней мере, в настоящее время. Его голубые глаза полны сожаления о том, что могло произойти. Долгие часы пребывания под солнцем привели к тому, что вся его кожа испещрена веснушками и морщинами.
Советы по отыгрышу. Вы добры и дружелюбны. Вам регулярно приходится выслушивать исповеди большей части жителей старых районов Мехико, и ваша душа переполняется горечью

из-за того, как страдают эти люди. Вы постоянно спрашиваете себя, смогли бы сделать для них что-то большее – и в глубине души знаете, что смогли бы, если б так не боялись.



Мотолина
Натура: Консерватор
Маска: Кающийся грешник
Энергия: Узор
Традиция: Небесный хор
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 5, Внешность 5
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 5, Атлетика 3, Осведомленность 5, Экспрессия 3, Интуиция 5, Запугивание 4
Навыки: Этикет 3, Огнестрельное оружие 5, Лидерство 3, Медитация 4, Фехтование 5, Исследования 5, Выживание 3
Познания: Космология 4, Загадки 3, Расследование 5, Лингвистика 5, Медицина 2, Оккультизм 2, Точные науки 4
Сферы: Связи 1, Силы 5, Жизнь 4, Разум 4, Материя 3, Основы 5, Дух 4, Время 2
Дополнения: Союзники 3, Часовня 4, Аватар 4, Библиотека 4
Арете 8
Сила воли 8
Квинтэссенция 12
Парадокс 8
Предыстория. Я прибыла вместе с Кортесом и Кецалькоатлем. Я приняла облик солдата и сражалась как солдат. Я видела, как величайший город всех времен и народов превратился в ничто под ударами испанцев и Технократии. Я ненавидела их всех и хотела, чтобы Кортес умер мучительной смертью за все то зло, что он принес ацтекам. Я должна была сразиться с ним и сразилась бы – если бы не Елена. Я стала жертвой уз крови и жаждала ее витэ и тех кратких мгновений, что мы проводили вместе, когда она пыталась обучиться магии у меня, своей игрушки. Я ненавидела ее всей душой, но не прекращала любить ее. В одну из ночей что-то коснулось меня и разрушило узы, сковавшие само мое естество. Я не знаю, сделала ли я это сама или мне кто-то помог, но я благодарна за это. Если Елена вновь придет ко мне, я выставлю ее на солнце силой моей магии, чем бы это для меня ни обернулось в итоге.
Как могла, я загладила вину перед теми, перед кем была виновата. Я слышала мольбы бедняков и помогла нескольким наиболее нуждающимся выиграть денег на корриде. Я помогала достойным людям быстрее исцеляться, а самым недостойным принесла смерть. Я вижу знамения и понимаю, что дни мои сочтены, если я останусь здесь. Пусть так: я готова умереть. Я готова служить Ему любым возможным способом. Но сперва я найду то, что сделало Технократию бесчеловечнее самой себя, и уничтожу зло, которое ощутила при первом же прибытии в Теночтитлан.
Внешность. Мотолина – шикарная женщина, которая еще не осознала, какую глупость сделала. Сперва она была мужчиной, потом превратила свое тело в женское и приняла молодой облик, который просуществует еще долго. Мотолина приняла облик Елены, что не очень понравилось Шабашу. Шабаш внимательно следит за ней, размышляя, что делать с человеком, настолько похожим на мафусаила.
Советы по отыгрышу. Вы вечно злы, но не на кого-то конкретного, а на то, как низко пал город. Вы видите, как вампиры творят все, что пожелают. Вы видите технократов. По любому поводу вы пускаетесь в рассуждения о том, как омерзительна Технократия, и любой порвернувшийся слушатель узнает от вас о зле индустриализации. Мотолина и Саагун относятся друг к другу с сильным любопытством, которое в итоге мешает им обоим. Ни один из них до

конца не понимает, почему другой так изменил свое тело. Они дружны и работают вместе, но между ними начинает расти недоверие.

Мародеры

I’m your little friend
I’m not your only friend
But I’m a little growing friend
But really I’m not actually your friend
But I am
They Might be Giants «Birdhouse in your soul»

Немногочисленные мародеры Мехико свободно снуют посреди моря людей. Несмотря на их заметную эксцентричность, среди миллионов спящих их нелегко обнаружить. Хоть большую часть времени они варятся в своем кругу, любая неразбериха быстро заставит их встрепенуться, ведь они сочтут ее знамением, посланным Великими пророками, чтобы возвестить скорое наступление Падения. Если это случится, бегите! Эти трое сумасшедших магов выбрали Сэмюэля Хайта в качестве Вестника раздора. Он – их Избранный. Опасайтесь.

Бредовенький салат
Натура: Девиант
Маска: Девиант
Энергия: Изначальность
Традиция: Мародер
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 1, Внешность 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 1, Интеллект 4, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 5, Осведомленность 1, Драка 5, Уворот 4, Экспрессия 2, Интуиция 4, Запугивание 3
Навыки: Медитация 3, Выживание 5
Познания: Космология 4, Загадки 4, Оккультизм 5
Сферы: Связи 3, Энтропия 4, Жизнь 5, Основы 5, Дух 1
Дополнения: Узел 3
Арете 5
Сила воли 9
Квинтэссенция 9
Парадокс 0
Предыстория. Когда-то давным-давно это была чудесная страна с эльфами, драконами и множеством красивых цветов. А потом сюда пришли плохие люди, все это забрали и накидали мусора и лимонных корок. Начало этой сказки мне нравится больше, поэтому я верну все, как было. Немедленно!
Внешность. Чарльз Менсон с плохой прической, а вместо свастики – смайлик.
Советы по отыгрышу. Улыбайтесь! Весь мир – ваша игровая площадка, а у училки голова пробита полутораметровой палкой. Помните, Лоис нуждается в вас, а вчерашний день сможет стать завтрашним, если сильно постараться. При любой возможности ищите тех, у кого все плохо, и делайте так, чтобы им стало еще хуже. Будьте максимально неисправимы. Заставьте Технократию бесконечно исправлять то, что вы натворили.

Йцукенфыва Ячсмить[9]
Натура: Девиант
Маска: Кающийся грешник
Энергия: Изначальность
Традиция: Мародер
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 1, Внешность 2
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 5, Осведомленность 5, Экспрессия 3, Интуиция 5, Запугивание 4
Навыки: Этикет 3, Огнестрельное оружие 2, Лидерство 1, Медитация 4, Выживание 3
Познания: Космология 4, Загадки 3, Расследования 5, Лингвистика 5, Медицина 2, Оккультизм 4, Точные науки 2
Сферы: Связи 5, Разум 4, Основы 3, Время 4
Дополнения: Аватар 4, Библиотека 5
Арете 9
Сила воли 8
Квинтэссенция 7
Парадокс 0
Предыстория. Вы когда-нибудь слышали крик гриба возле черного солнца в космосе? Я слышала. Вы когда-нибудь чувствовали песню космических детских качелей, качающихся туда-сюда за вашей спиной, когда их рты полны крови, а глаза – бритвенных лезвий? Я чувствовала.
Внешность. Возможно, в этом мире и есть женщины б**о**льших размеров, но доказать это будет сложно. Возможно, на этой планете и есть более зверское выражение лица, но это вряд ли. С другой стороны, у нее отличная прическа и один из самых лучших маникюров в округе.
Советы по отыгрышу. Вас нельзя назвать счастливой женщиной. Все, что вы когда-либо считали реальным, у вас отняли. Когда-то вы любили этот мир, а он взамен прошелся по вам, оставив сломанные кости и лужи крови. Теперь вы хотите вернуть должок. Если становится слишком спокойно, мутите воду. Никогда не держите слово, если только не дали его другому мародеру. Если приходится выбирать между Технократией и Традициями, становитесь на сторону Традиций, а после боя посылайте их всех.

Пьебок Могучий

[9] В оригинале у нее совершенно нечитаемое имя, я передал его такими последовательностями букв.

Натура: Архитектор
Маска: Девиант
Энергия: Поиск
Традиция: Мародер
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 5, Внешность 1
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 2, Сообразительность 2
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 1, Осведомленность 3, Драка 4, Уворот 1, Экспрессия 2, Интуиция 1, Запугивание 5
Навыки: Этикет 2, Фехтование 3, Выживание 5
Познания: Космология 3, Загадки 5, Расследования 2, Оккультизм 1
Сферы: Энтропия 3, Силы 5, Жизнь 3, Разум 4, Материя 2, Основы 5, Дух 3
Дополнения: Никто сегодня вам не благодарен. Хотя нет, есть кое-кто. Аватар 5
Арете 5
Сила воли 5
Квинтэссенция 7
Парадокс 0
Предыстория. После того, как мою тень украл злой металлический король Гадкой страны, я странствовал в поисках нового друга. Я не нашел, но она нашла меня. Она спросила: «Пьебок?» Я немедленно ответил: «Вот эта возможность, но я не могу быть уверен». «Что ж, - сказала она. – Если тебе посчастливится встретить Пятикрылого Квазиговнопуса, я была бы рада, если б ты передал ему эту клизму с гранитным запахом в кратчайшие сроки…»
Внешность. Этот мужчина носит «новое платье короля» и ездит на милом белом единороге. Не обращайте внимания на пернатого змея за его спиной – так всегда случается, когда он посещает эту часть света.
Советы по отыгрышу. Вы знаете кое-что, чего не знают они. Вы видите, как им больно от невозможности услышать то, что вы скажете. Вы не против им рассказать, но не здесь и сейчас. Возможно, попить чаю будет уместнее на следующей неделе и на другой планете.
Держите себя в руках. Улыбайтесь, когда пробиваете дыры в реальности, спящих и зданиях.

Септ Вкусной воды

This here's a jungle
Ain't no lie
Look at the people
Bad business comin'
Can't be denied
John Fogerty «Change in the Weather»

В самом центре Мехико, в районе Куаутемок, расположен могущественный септ Грызущих кость. Септ Вкусной воды настолько хорошо замаскирован, что о нем не знает даже архиепископ Алисия Берроуз, чье убежище находится в юго-западной части территории оборотней. Хотя парк и является основным местом сбора гару и одним из немногих мест в городе, где они могут ощутить единство с Гайей, каэрна там не найти.
Костегрызы объединились с Небесным хором и Говорящими с грезой, оставшимися в Мехико, чтобы справиться с ужасающей порчей, которая живет и крепнет в городе. Костегрызы постоянно погружаются в Умбру, чтобы сражаться с буйствующими бейнами и набирать гнозис, необходимый для защиты города. Здесь нет укреплений и нет каэрна. Горе тому идиоту, что принесет несчастье в Аламиду.
Костегрызы - единственные гару (кроме Танцоров Черной спирали), которым удалось остаться в городе. Это единственные гару, не склонившиеся перед Вирмом. Септ Вкусной воды бывает в Аламиде, но в остальное время он странствует, отлавливая ронинов, направляющихся в Мехико. Кто-то должен защитить этих глупцов от Вирма - и, кроме Септа Вкусной воды, сделать это некому.

Папаша Мачете, лидер септа
Порода: Метис
Покровительство: Арун
Племя: Грызущие кость
Натура: Опекун
Маска: Брюзга
Физические атрибуты: Сила 4/6/8/7/5, Ловкость 3/3/4/5/5, Выносливость 3/5/6/6/6
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 5/4/2/2/2, Внешность 2/1/0/2/2
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 5, Атлетика 5, Драка 5, Уворот 5, Эмпатия 2, Экспрессия 5, Запугивание 5, Основной инстинкт 3, Хитрость 5, Знание улиц 5
Навыки: Вождение 3, Этикет 2, Огнестрельное оружие 4, Фехтование 5, Лидерство 4, Исполнение 5, Ремонт 1, Маскировка 4, Выживание 5
Познания: Компьютер 3, Загадки 5, Лингвистика 2, Медицина 3, Оккультизм 1, Ритуалы 5
Дополнения: Кинфолк 2, Прошлые жизни 5, Контакты 5
Дары: (1) Стряпня, Созидание стихии, Оглушающее касание, Воодушевление; (2) Блаженное невежество, Рытье, Проклятье ненависти, Душа боя; (3) Мольба, Лечение в бою, Глаза кошки; (4) Созвучность, Мертвая хватка, Дар дикобраза; (5) Поцелуй Гелиоса, Мастер выживания, Дар тотема
Ранг: 5
Ярость 9
Гнозис 8
Сила воли 8
Обряды: обряд освящения талисмана, обряд раскаяния, обряд пробуждения духа, обряд фетиша, обряд призыва, обряд мертвых (см. приложение 2).

Фетиши: Мачете (уровень 4, гнозис 6) - каждый ход дает 1 пункт ярости, но эту ярость можно тратить только на дополнительные удары фетишем. Независимо от траты ярости Папаша Мачете бьет этим орудием не менее 2 раз за ход.
Предыстория. Я родился в Мехико и планировал здесь же умереть. Мой город не достанется Вирму. Тех, кто не может найти в себе храбрость биться за свои идеалы, сожрут пиявки. Да, большинство из нас метисы и мы терпим поражение, но мы не сдадимся и выстоим. Гайя с нами, Луна над нами!
Внешность. Папаша Мачете брутален и с гордостью носит шрамы, полученные в битвах с Шабашем. В криносе это почти трехметровый зверь, в хомиде - худой мужчина двухметрового роста. Заячья губа придает ему злобный вид, и это позволяет скрыть тот факт, что он постоянно зол.
Советы по отыгрышу. Не позволяйте себя обидеть. Здесь идет война, как на Амазонке, но большинство гару ушли, когда вы нуждались в помощи. Вам не нужны их советы и их жалость, и вам не стыдно за то, что вы родились метисом. Захотят помочь - чудесно, не захотят - ну и черт с ними.

Рогатка, хранитель каэрна (хоть его и нет)
Порода: Хомид
Покровительство: Рагабаш
Племя: Грызущие кость
Натура: Позер
Маска: Шут
Физические атрибуты: Сила 2/4/6/5/4, Ловкость 5/6/7/8/8, Выносливость 4/5/6/6/6
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 5/4/2/2/2, Внешность 3/2/0/3/3
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 5, Атлетика 4, Драка 2, Уворот 5, Эмпатия 3, Экспрессия 4, Запугивание 1, Основной инстинкт 3, Хитрость 5
Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 5, Фехтование 3, Лидерство 2, Исполнение 3, Ремонт 4, Маскировка 5, Выживание 5
Познания: Загадки 2, Лингвистика 2, Медицина 5
Дополнения: Союзники 4, Контакты 5
Дары: (1) Бельмо в глазу, Убеждение, Запах сладкого меда; (2) Неполадки с техникой, Пристальный взгляд, Забытая вещь; (3) Лапы мухи, Дар скунса, Тишина; (4) Нашествие, Щенячье тело, Защита от духов
Ранг: 4
Ярость 5
Гнозис 6
Сила воли 10
Обряды: нет
Фетиши: Праща Луны (уровень 3, гнозис 6) - необычный фетиш, позволяющий в случае успешного броска гнозиса стрелять за угол, нанося аггравированный урон (о выстреле за угол см. в Werewolf Players Guide))
Предыстория. Я врать не умею. Родился я в Нью-Джерси, но теперь мне гораздо лучше. В тот год, когда случилось мое Первое изменение, я приехал в Мехико на каникулы. Странно, но мои родители не объявили о пропаже. Возможно, там было что-то, связанное с автомобилем, арахисовым маслом и соседкой...
Внешность. Коротышка с пузцом от неумеренного употребления текилы и ухмылкой, которая скрывает его обычное похмелье. Мех у него черный как смоль, потому некоторые считают, что он из Черных фурий.

Советы по отыгрышу. «Большинство проблем в мире случается, потому что все разучились смеяться». Цель всей вашей жизни - заставлять людей смеяться, даже если это враги. И пусть летят, смеясь, как мухи на отраву.

Матушка Широкие штаны, мастер обрядов
Порода: Метис
Покровительство: Филодокс
Племя: Грызущие кость
Натура: Мастер выживания
Маска: Упрямый гару
Физические атрибуты: Сила 4/6/8/7/5, Ловкость 3/3/4/5/5, Выносливость 3/5/6/6/6
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 5/4/2/2/2, Внешность 2/1/0/2/2
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 2, Драка 3, Уворот 2, Эмпатия 4, Экспрессия 2, Запугивание 1, Основной инстинкт 4, Хитрость 5, Знание улиц 5
Навыки: Вождение 3, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 4, Лидерство 3, Исполнение 4, Ремонт 4, Маскировка 1, Выживание 5
Познания: Компьютер 1, Загадки 2, Лингвистика 2, Медицина 3, Оккультизм 1, Ритуалы 5
Дополнения: Контакты 4
Дары: (1) Стряпня, Чутье Вирма, Истина Гайи; (2) Зов долга, Сила предназначения, Мусорный магнит; (3) Пробудить зверя, Дар термита, Видоизменить объект
Ранг: 3
Ярость 6
Гнозис 8
Сила воли 6
Обряды: все
Фетиши: Ловец снов и Каменный мешок (уровень 4, гнозис 5) - эта потертая кожаная сумка с несколькими карманами сбоку не только может хранить гнозис, как Мешок гнозиса (см. Werewolf Player's Guide), но и служит оружием. Для владельца Мешок весит столько, сколько и положено кожаной сумке, но для тех, кто пытается его украсть, его вес увеличивается на несколько тысяч фунтов. При использовании Мешка как оружия он наносит сила+4 неагравированного урона. Воры, берегитесь!
Предыстория. Я родилась не здесь, а в Калифорнии. Ко мне даже относились как к человеку и звали Сарой. Мое уродство создавало проблемы для родителей, поэтому меня отправили к тете в Мехико. Мне тогда было 12, и это было 15 лет назад. Они должны меня забрать, но я уже перестала думать об этом. В септе Вкусной воды я хотя бы могу принести какую-то пользу.
Внешность. Широкие штаны - стройная девушка, которой на вид можно дать едва ли 14 лет. В этот период подростки выглядят угловато, и у нее этот период длится уже более 17 лет. Она довольно привлекательна, если бы не третий глаз, который незряче таращится с ее лба. У нее черные волосы, а все три глаза карие.
Советы по отыгрышу. Вы смогли принять тот факт, что вы метис и гару, но хотели бы, чтоб окружающие видели в вас прежде всего личность. Вы никому не говорили о своих проблемах и возненавидели тех, кто обращал внимание на этот чертов третий глаз. Больше всего на свете вы хотите, чтоб вас считали обычной, а не чудовищем.

Странница, хранитель земель
Порода: Хомид
Покровительство: Теург
Племя: неизвестно
Физические атрибуты: Сила 4/6/8/7/5, Ловкость 3/3/4/5/5, Выносливость 4/6/7/7/6
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 5/4/2/2/2, Внешность 3/2/0/3/3
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 4, Атлетика 5, Драка 4, Уворот 5, Эмпатия 4, Экспрессия 4, Запугивание 4, Основной инстинкт 3, Хитрость 1
Навыки: Вождение 3, Этикет 3, Огнестрельное оружие 5, Фехтование 3, Лидерство 3, Исполнение 4, Ремонт 5, Маскировка 4, Выживание 5
Познания: Компьютер 2, Загадки 2, Лингвистика 2, Медицина 3, Оккультизм 1
Дополнения: нет
Дары: (1) Стряпня
Ранг: 1
Ярость 8
Гнозис 4
Сила воли 7
Обряды: нет
Фетиши: 17 флаконов Чистой воды (см. Werewolf Player's Guide)
Предыстория. Меня зовут Мэри Тейлор, а отца моего звали Роберт. Прости меня Гайя, я - Танцующая в шкурах[10].
Внешность. Странница - красивая женщина, которая держится с небывалым достоинством и грацией. С ее уст лишь однажды слетали слова, и сказала она лишь то, что не намерена причинить вред. Широкие штаны и Рогатка взяли над Странницей опеку и после долгих часов попыток смогли обучить ее Дару Стряпни. У нее постоянно затравленный взгляд и такое выражение, будто она вот-вот расплачется.
Советы по отыгрышу. Если вас спровоцируют, вы будете драться. Но большую часть времени вы погружены в себя, скрестив руки на груди и пытаясь унять холод внутри.
Примечания. Странница дрожит от боли, которую перенесла, впервые шагнув в Умбру и наткнувшись на вильдлинга, который загнал ее в Эребус. С тех пор она в постоянном харано.

[10] Skindancer – член нового «племени» гару, которое создает Сэмюэль Хайт, превращая кинфолков в оборотней. Подробности см. в приложении 1.

Бритвомордый
Порода: Люпус
Покровительство: Арун
Племя: принят в Грызущие кость
Физические атрибуты: Сила 4/6/8/7/5, Ловкость 4/4/5/6/6, Выносливость 3/5/6/6/6
Социальные атрибуты: Харизма 1, Манипулирование 2/1/0/0/0, Внешность 0/0/0/0/0
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 4, Драка 3, Запугивание 5, Основной инстинкт 5, Хитрость 2
Навыки: Фехтование 3, Лидерство 2, Исполнение 3, Маскировка 4, Выживание 3
Познания: Компьютер 4, Загадки 2, Лингвистика 2, Медицина 3
Дополнения: Прошлые жизни 4
Дары: (1) Контроль простых устройств, Найти воду, Острые когти; (2) Киберчувства, Зрительное чутье, Короткое замыкание; (3) Контроль сложных устройств, Поток данных, Благосклонность элементаля; (4) Созвучность, Мертвая хватка, Разгрызание
Ранг: 1
Ярость 9
Гнозис 8
Сила воли 7
Обряды: нет
Фетиши: Фрагмент геомида, Деньги Лууна, Молниевые когти, Фрикерская коробка, Скачок напряжения, Стальной мех, Переходник Вулкана
Предыстория. Я и подумать не мог, что мое племя может так со мной поступить. Я был верным и был готов в любую секунду встать на защиту каэрна. Думаю, они не знали, что со мной делать, ведь я родился не хомидом и даже не метисом. Держитесь подальше от Кибермиров, если не готовы к ним... О Гайя, я же был еще щенком! Я даже обряд перехода не прошел!
Внешность. Бритвомордый полностью соответствует своему имени. Его зубы сделаны из нержавеющей стали и имеют остроту бритвы. Во всех формах его мех отливает металлом, а когти угрожающе светятся. Бритвомордый - киберволк (см. Umbra: the Velvet Shadow).
Советы по отыгрышу. Вы ненавидите людей всей душой, но знаете, что нельзя убивать их без причины... По крайней мере, так считают члены вашего септа. Вам нравится проводить время за компьютерами, да и, честно говоря, с Технократией вы уживаетесь чертовски легко - но только не в Мехико. Вы ошибочно считаете, что ваше племя отказалось от вас. На самом деле вы потерялись в Умбре, пытаясь научиться тому, что было вам не по зубам.

Вампиры Мехико

Our little group has always been
And always will until the end
With the lights out
It's less dangerous
Here we are now
Entertain us
Nirvana, "Smells Like Teen Spirit"

В Мехико более 200 вампиров. Большинство из них – шабашиты, а те, кто не шабашиты, скрывают это. Есть ирония в том, что в Мехико, этой цитадели мачизма, большинство влиятельных вампиров – женщины. Некоторые считают, что это своего рода проявление справедливости.
Правила в Мехико не такие строгие, как в большинстве районов США. Объединяют местных вампиров лишь те проблемы, которые затрагивают всех вампиров вообще. Большинство шабашитов беспрепятственно въезжают и путешествуют по Мексике, но за ними пристально следят. С первыми несколькими вампирами несколько раз попытаются связаться, и если они не ответят правильно, Черная рука заинтересуется причиной.
Несмотря на свободу, которую получают приезжие и местные вампиры, их не покидает сильное ощущение неизбежной опасности. Если кто-то нарушает правила, то его обязательно накажут – слишком уж тут боятся камарильских шпионов и магов. И боятся не зря...

Кардинал[11] Мелинда Галбрайс
Сир: Елена
Натура: Директор
Маска: Судья
Клан: отступник Тореадор
Поколение: 5
Становление: 1143
Видимый возраст: 30
Физические атрибуты: Сила 6, Ловкость 7, Выносливость 6
Социальные атрибуты: Харизма 8, Манипулирование 8, Внешность 5
Ментальные атрибуты: Восприятие 7, Интеллект 6, Сообразительность 6
Таланты: Бдительность 4, Драка 5, Дипломатия 5, Уворот 5, Эмпатия 4, Интрига 5, Обман чувств 5, Хитрость 4
Навыки: Спор 5, Этикет 4, Огнестрельное оружие 5, Хождение по огню 4, Фехтование 3, Выживание 5
Познания: Знание местности 5 (Мехико), Бюрократия 5, Компьютер 4, Финансы 5, Политика 5, Знание Шабаша 5, Знание Камарильи 4, Медицина 5, Оккультизм 3
Добродетели: Убежденность 5, Инстинкты 5, Храбрость 5
Дисциплины: Прорицание 8, Стремительность 5, Доминирование 8, Стойкость 6, Власть над тенью 5, Присутствие 6, Могущество 7, Изменчивость 6
Дополнения: Союзники 5, Контакты 5, Стадо 5, Влияние 5, Ресурсы 5, Слуги 3, Статус 5
Убежище: несколько пентхаусов по всему городу
Путь просветления: Путь откровений зла 7
Сила воли 9

[11] Довольно странно, ведь к моменту событий, описанных в этой книге, Мелинда Галбрайс уже более полусотни лет является регентом Шабаша. И далее по тексту Хулио Мартинес называет ее регентом.

Предыстория. Я родилась в Испании и была вынуждена оставить Европу, отправившись вслед за Еленой. Она хорошо со мной обращалась, но все же это было рабство. Я поклялась, что никогда не буду рабыней снова – и эту клятву я одновременно сдержала и нарушила. После становления сир посадила меня на узы крови – для моего же блага, по ее словам. А потом она бросила меня в этом гиблом месте. Я никогда ее не прощу.
Вместе с сиром и конкистадорами я прибыла в Мексику. Я сражалась на стороне Елены, помогавшей Кортесу в покорении ацтеков. В жестоких сражениях нам противостояло множество магов, но ни у кого из них не было шансов против Елены. А затем она просто ушла, даже не оглянувшись. Когда пришел Шабаш, я с радостью присоединилась к ним – я была согласна на что угодно, лишь бы сломать узы крови к Елене.
Нелегко было стать кардиналом города, тем более такого большого, как Мехико. С ранних лет меня учили драться и защищать свое. Елена была мудрой женщиной и умным вампиром. С момента становления и по сей день меня влечет к ней несмотря на ненависть за то, что она со мной сделала. Но теперь советы мне дает Уицилопочтли: он воззвал ко мне – и я пришла. Он спит глубоко под городом, но слышит меня, отвечает мне и помогает мне править. Он мой регнант, а я его рабыня, но у нас одна цель. Я его не разочарую.
Внешность. Мелинда поражает своей красотой, но те, кто владеет Прорицанием, смогут увидеть несколько рубцов, оставленных чумой. У нее шоколадного цвета волосы и светло-карие глаза,а наряды безупречны и представляют собой самое лучшее из того, что вообще можно купить.
Советы по отыгрышу. Вы стали кардиналом Мехико не за красивые глазки. Вы действовали старым добрым способом – убивали тех, кто вам противостоял. Никакой пощады – если только доброта не выходила десятикратно выгоднее. Никакого снисхождения – если только оно не обеспечивало верность. Никогда не оставлять шпионов Камарильи в живых – если только на него нельзя обменять шпиона Шабаша. И никаких проявлений слабости – без исключений. Говорят, что в городе видели Елену, и эти слухи вас очень беспокоят.
Влияние. Все выказывают свое почтение кардиналу. Пусть иногда и лживо, но очень-очень убедительно.
Примечания. Мелинда верит, что Елена ее предала. Уицилопочтли медленно сводит ее с ума, подменяя Елену в ее воспоминаниях собой.

Джо Могила[12]
Сир: Бернард дель Гадо
Клан: отступник Ассамит
Натура: Рыцарь
Маска: Жигало
Поколение: 7
Становление: 1881
Видимый возраст: 27
Физические атрибуты: Сила 6, Ловкость 5, Выносливость 6
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 3, Внешность 2
Ментальные атрибуты: Восприятие 6, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты: Актерство 2, Бдительность 4, Драка 5, Уворот 4, Эмпатия 3, Запугивание 5, Лидерство 4, Знание улиц 3, Хитрость 3
Навыки: Знание животных 4, Бой вслепую 3, Вождение 2, Огнестрельное оружие 5, Хождение по огню 4, Фехтование 5, Музыка 2 (губная гармошка), Безопасность 4, Маскировка 5, Заклинатель змей 4, Выживание 3, Пытки 5

[12] Игра слов. Джо Хилл за привычку пристреливать непонравившихся людей получил прозвище Boot, потому что Boot hill – кладбище для погибших в перестрелках ковбоев.

Познания: Знание Черной руки 5, Бюрократия 2, Расследование 4, Правоведение 4, Лингвистика 3, Политика 2, Знание Шабаша 3
Добродетели: Убежденность 3, Инстинкты 3, Храбрость 3
Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 4, Могущество 4, Стойкость 5, Смертоносность 6, Изменчивость 2
Дополнения: Союзники 5, Членство в Черной руке 3, Контакты 3, Ресурсы 5, Последователи 4
Убежище: всегда рядом со своими конюшнями
Путь просветления: Путь власти и внутреннего голоса 7
Сила воли: 8

Предыстория. Вот, что я вам скажу: правила надо соблюдать. Пусть большинство местных дурачков их даже не знает, но я стою на защите этих правил – и в этом все дело.

Было время, когда я срать хотел на других. Они для меня что-то делали, а я лишь смеялся, поднимал шляпу и шел дальше своей дорогой. Все изменилось, когда я встретил Бернарда. Он тогда нес какую-то чушь, а я был не в настроении слушать. Поэтому я его пристрелил. Он поднялся и напомнил мне, что убийство безоружного – неслыханная наглость в тех местах, откуда он был родом. Я не признавал поражений, поэтому пристрелил его еще раз, а потом принялся возить его мордой по полу.

Ему это не понравилось. Бернард дель Гадо привязал меня к своей лошади и тащил волоком где-то полмили, а потом решил все же принять мои извинения. Естественно, к тому моменту у меня уже не было большинства зубов и здоровенного куска носа. Он напоил меня своей кровью и взбодрил словами о том, что сможет выследить меня где угодно. Сейчас я понимаю, насколько он был добр, ведь я видел, что он делал с теми, кто ему не нравился. Он подождал, пока я поправлюсь, а потом укусил меня и закопал. Через трое суток я вылез из-под земли, и был я злой, как осиное гнездо, в которое нассали. Трое приятелей Бернарда пытались меня удержать, но я отмудохал их. А потом Бернард научил меня драться.

Мне иногда его не хватает. Все-таки зря он полез на оборотня без пушки. Эти твари ходят стаями: как только он начал пить из одного из них, остальные подло настигли его посреди процесса.

Внешность. Высокий и худой ковбой, всегда чисто одетый и в черной шляпе. На лице Джо все еще видны шрамы, оставшиеся после того маленького инцидента с волочением лошадью. Кое-где они крошечные, как порезы от бритья, но на местах глубоких ран остались здоровенные рубцы. Однако с расстояния в несколько футов Джо можно назвать красавчиком. Он сменил свои шестизарядки на два Ingram Mac 10 и Fiachi Law-12 и по старинке приглашает оппонентов «выйти и поговорить». Джо во всем придерживается правил, принятых на Диком Западе, вплоть до ухода за своим конем-гулем. А свое прозвище он получил за то, что делает с сородичами, которые не внимают доводам рассудка.

Советы по отыгрышу. Если кто-то ищет драки – вломи ему люлей. Если это женщина, то извинись и вломи ей люлей. Ты лучший охотник по эту сторону границы, и ты никогда не забываешь, если кто-то сделал что-то непозволительное. А на оборотней ты охотишься специально, ведь тебе нравится видеть, как они горят, когда ты нашпиговываешь их серебром.

Влияние. Джо – доминион Черной руки в Мехико. Несмотря на свои принципы и техасское происхождение, он более чем способен вырвать сердце тому, кто его критикует. Джо чрезвычайно верен Шабашу и ожидает того же от своих союзников. Того, кто не соответствует строим требованиям Джо, он будет приглашать «выйти и поговорить», пока не добьется удовлетворительного результата. Убивать сородичей без необходимости – это то, чего Джо не любит, но будет делать. Чтобы продвинуться по карьерной лестнице Черной руки, ему пришлось поставить на место нескольких оппонентов. В Мексике каждый знает Джо и никто не отваживается сказать ему хоть слово поперек.

Жорж де ла Муэрте
Сир: Барон[13]
Клан: Самеди
Натура: Судья
Маска: Наперсник
Поколение: 7[14]
Становление: 1732
Видимый возраст: где-то 200 лет
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 4, Внешность 0
Ментальные атрибуты: Восприятие 6, Интеллект 6, Сообразительность 6
Таланты: Актерство 4, Бдительность 3, Изменение тела 5, Драка 5, Уворот 4, Эмпатия 3, Запугивание 5, Знание улиц 5, Хитрость 5
Навыки: Огнестрельное оружие 4, Фехтование 4, Безопасность 3, Маскировка 4, Выживание 5
Познания: Бюрократия 2, Компьютеры 4, Финансы 3, Расследование 4, Правоведение 3, Лингвистика 5, Медицина 5, Оккультизм 5, Политика 2, Знание Шабаша 5, Знание Камарильи 5, Точные науки 4, Пытки 5
Добродетели: Сознательность 3, Самоконтроль 4, Храбрость 5
Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 5, Стойкость 5, Некромантия 3, Затемнение 6, Присутствие 4, Могущество 2, Серпентис 3, Танатозис 5
Дополнения: Ресурсы 2, Контакты 3, Союзники 3
Убежище: канализация
Человечность: 1
Сила воли: 10

Предыстория. Эти трижды проклятые дураки уверены, что внедриться в Шабаш невозможно - они сильно ошибаются. Наткнувшись на небольшое логово этих тварей, собиравшихся наводнить мой любимый Порт-о-Пренс, я решил разузнать побольше. После нескольких недель пыток они выдали все, что знали. С каждым днем я выяснял все больше, а в Мехико я ничем не вызывал недовольства этого зверья, так что никто не мешал мне продолжать разведку. Скоро и Шабаш, и Камарилья осознают, что выбрали неправильный путь. Моя задача выполнена - я приглашен в Черную руку! Чтобы шпионить, пришлось быть смелым. Чтобы распорядиться тем, что я узнал, пришлось быть умным. Души мертвых взывают ко мне, кричат о своих мучениях в руках Шабаша - пришло время им быть отомщенными!

Внешность. Мумия возвращается! Де ла Муэрте - иссохшее подобие человека, его кожа облезает и отваливается клочьями, а глаза ввалились вглубь черепа. Обычно он обут в сандалии и носит черные брюки и белый халат. С ним всегда докторская сумка с инструментами для вскрытия.

Советы по отыгрышу. Не спорьте с начальством - вы живете взаймы. Ваша задача - выяснить все, что возможно, и передать это главе своей линии крови. Если б вас можно было посадить на узы крови, вы бы уже все выдали этому зверью.

Влияние. Жорж - чистильщик Черной руки, подчиняющийся только своему командованию. Кроме того, он пыточных дел мастер и сливает добытую информацию нужным сородичам. Как и все вампиры Мехико, Жорж внушает страх, но он достаточно умен, чтобы не добиваться своих целей запугиванием, если только это не является действительно необходимым. В городе у него четверо потомков, которые ищут важнейшие объекты политических интересов.

---

[13] Согласно Blood Magic – Secrets of the Thaumaturgy именем вудуистского лоа Барона Самеди называл себя вампир Макут.

[14] У Барона есть и другие потомки, например Женина, описанная в Kindred Most Wanted. У нее 5 поколение, но она, как известно, практиковала диаблери. Не исключено, что и Жорж – диаболист. Поэтому вопрос о поколении самого Барона остается открытым.

Прискус Дмиритав Валенко
Сир: Лаанто Дормотжи
Натура: Одиночка
Маска: Одиночка
Клан: Цимисхи
Поколение: 6
Становление: 1476
Видимый возраст: 24
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 4, Внешность 2
Ментальные атрибуты: Восприятие 7, Интеллект 7, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 5, Атлетика 3, Драка 3, Уворот 2, Эмпатия 5, Допрос 5, Запугивание 5, Знание улиц 3, Хитрость 5
Навыки: Изменение тела 5, Вождение 2, Глотание огня 4, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 5, Ремонт 3, Выживание 3, Пытки 2
Познания: Алхимия 4, Знание местности (Мехико) 5, Бюрократия 4, Компьютер 2, Финансы 2, Расследование 4, Правоведение 4, Оккультизм 5, Знание Шабаша 4, Знание Камарильи 3, Политика 4
Добродетели: Убежденность 3, Инстинкты 2, Храбрость 5
Дисциплины: Анимализм 5, Прорицание 5, Стремительность 3, Мистерия 5, Изменчивость 5, Тауматургия 6 (Путь крови 5, Путь управления погодой 3, Путь сотворения 4), Изменчивость 7
Дополнения: Союзники 4, Оккультная библиотека 5, Ресурсы 5, Последователи 2
Убежище: заброшенный склад в худшей части города
Путь просветления: Путь соглашения чести 7
Сила воли: 8
Предыстория. Любой опыт бесценен. Теперь я точно знаю: нельзя поворачиваться спиной к Цимисху. У нас с Лаанто Дормотжи было соглашение: я помогу ему защититься от солнца, а он расскажет мне о жизни вампиров. Свою часть сделки я выполнил: Лаанто смог ходить под солнцем по несколько часов подряд, но лишь с помощью изготовленной мной мази. Чтобы я обеспечивал его этой мазью постоянно, он обратил меня.
Ему следовало бы убедиться в том, что он выбрал правильную баночку. Как прекрасны были его крики, когда он горел на солнце на следующий день! Вампиры слишком могущественны и опасны, так что я сжег записи о своем открытии. Само собой, для себя я запас мази оставил.
Внешность. Дмиритав Валенко - худощавый мужчина с длинными седыми волосами и густыми усами а-ля конец пятидесятых. У него крючковатый нос, ершистые брови, а глаза видели слишком много зла. Он всегда мрачен - никто не помнит, чтоб он хотя бы улыбался.
Советы по отыгрышу. Правды никто не знает: вы были магом и хотели помочь миру, а теперь по чужой воле оказались в аду вампирского бытия. Вы надзираете над всеми и помогаете вампирским лидерам, но при первой возможности вернетесь к своим товарищам-Прогениторам, которые вас исцелят. От побега вас удерживают лишь воспоминания о том, какие эксперименты Прогениторы ставят на немертвых.
Влияние. Прискус подчиняется только архиепископам и кардиналу. Как их советник вы делаете все возможное, чтобы держать их подальше от той чертовой ямы, в которую проваливается все Мехико.

Архиепископ Алисия Берроуз
Сир: Андре Милано
Натура: Фанатик
Маска: Асоциал
Клан: отступник Малкавиан
Поколение: 6
Становление: 1401
Видимый возраст: 18
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Харизма 5, Манипулирование 7, Внешность 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 6
Таланты: Актерство 5, Бдительность 4, Драка 3, Уворот 5, Эмпатия 5, Предсказатель 5, Запугивание 3, Лидерство 5, Знание улиц 4, Хитрость 3
Навыки: Бой вслепую 3, Изменение тела 2, Вождение 5, Огнестрельное оружие3, Фехтование 5, Музыка 4, Ремонт 4, Знание Шабаша 5, Выживание 3
Познания: Бюрократия 5, Компьютеры 4, Финансы 4, Расследование 3, Правоведение 3, Лингвистика 5, Медицина 3, Политика 5
Добродетели: Убежденность 3, Инстинкты 4, Храбрость 5
Дисциплины: Прорицание 7, Стремительность 4, Помешательство 7, Стойкость 4, Присутствие 5, Могущество 7, Затемнение 5
Дополнения: Союзники 3, Контакты 3, Ресурсы 5, Последователи 5
Убежище: Паласио-де-Минерия
Путь просветления: меняется каждую ночь, 4
Сила воли: 10
Предыстория. Они идут, нам их не остановить. Я гадала на картах еще до того, как получила становление, и видела их пришествие. От Геенны никому не спастись - патриархи проснутся и пожрут нас всех. Я сказала моему сиру о том, то он падет от рук Малкава, и он насильно обратил меня - как он сказал, ему не хотелось умирать одному. Однако ему пришлось: я сделала так, что он умер в одиночку.
По прошествии достаточно долгого времени нестерпимое желание вновь заставило меня взять карты в руки - и будущее стало совсем другим. Теперь я знаю, что можно остановить пришествие патриархов. Вопрос лишь в том, как это сделать...
Внешность. Бледная и милая, с темными рыжими волосами и зелеными глазами. Рост Алисии всего 145 см, но ведет она себя так, будто гораздо выше. Ее часто принимают за беспризорницу - с первого взгляда никак не понять, что под бесформенным одеянием скрывается дородная фигура.
Советы по отыгрышу. Вы знаете, что можно спастись, и должны убедить Шабаш объединиться, чтобы найти и уничтожить патриархов.
Влияние. Алисия - один из архиепископов Шабаша в Мехико, поэтому имеет значительное влияние на не-жизни окружающих. Она достаточно умна, чтобы не щеголять своим положением, предпочитает отдавать приказы чужими устами и принимает меры предосторожности - потому и жива.

Паладин Роза Мартинес
Сир: Мелинда Галбрайс
Натура: Ловкач
Маска: Конформист
Клан: отступник Тореадор
Поколение: 6
Становление: 1880
Видимый возраст: 28
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 4, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 7, Внешность 3
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 7
Таланты: Актерство 2, Бдительность 4, Драка 4, Уворот 3, Запугивание 4, Интриги 4, Знание улиц 5, Хитрость 3
Навыки: Вождение 4, Огнестрельное оружие 5, Допрос 3, Фехтование 4, Музыка 3, Безопасность 5, Маскировка 4
Познания: Знание местности (Мехико 3, Подбрюшье 3), Бюрократия 2, Компьютер 2, Политика 4
Добродетели: Убежденность 5, Инстинкты 4, Храбрость 5
Дисциплины: Прорицание 4, Стремительность 4, Стойкость 6, Власть над тенью 4, Присутствие 4, Могущество 5
Дополнения: Ресурсы 4, Контакты 3, Союзники 5
Убежище: там, где Мелинда
Путь просветления: Путь откровений зла 4
Сила воли: 7
Предыстория. Мелинда всегда была добра ко мне. Она забрала меня еще ребенком и воспитывала как воина. С Мелиндой мне не приходится бояться одиночества или задумываться о деньгах или крыше над головой. Если бы не она, я бы уже умерла. Я в долгу перед ней и буду ее защищать. Хозяин поймет, что я чувствую, и простит мне эту сентиментальность.
Я надеюсь, что Мелинда вскоре вернется к Хозяину. Она - ценность, которую нельзя потерять. Мы вместе встанем бок о бок с Хозяином, он всегда добивается своего.
Внешность. Роза - очень высокая (205 см) и очень мускулистая (накачала мышцы за те годы, что была гулем своего сира) блондинка с голубыми глазами. Она одевается в мужские костюмы и плащи, чтобы скрытно носить оружие под ними.
Советы по отыгрышу. Говори только тогда, когда тебя спрашивают. Отвечай прямо и четко. Не болтай лишнего. Так вы и получили свою работу. Ваш предшественник слишком много болтал, а вы сдали его Мелинде.
Влияние. Все боятся Розу, но ее влияние простирается лишь на тех, кого она сама лично может достать.

Лисандро Джованни
Сир: Андреас Джованни
Натура: Ловкач
Маска: Конформист
Поколение: 6
Притворяется отступником Вентру
Становление: 1721
Видимый возраст: 34
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 7, Выносливость 6
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 6, Внешность 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 7, Интеллект 5, Сообразительность 6
Таланты: Бдительность 5, Изменение тела 5, Драка 5, Уворот 4, Эмпатия 3, Запугивание 5, Лидерство 4, Знание улиц 5, Хитрость 5
Навыки: Этикет 4, Огнестрельное оружие 4, Фехтование 4, Безопасность 3, Маскировка 3, Выживание 3
Познания: Бюрократия 2, Компьютер 2, Финансы 5, Расследование 3, Правоведение 3, Лингвистика 5, Медицина 5, Оккультизм 5, Политика 5, Знание Шабаша 3, Знание Камарильи 3, Точные науки 4, Пытки 5
Добродетели: Сознательность 1, Самоконтроль 5, Храбрость 3
Дисциплины: Доминирование 5, Стойкость 3, Некромантия 5, Могущество 3, Танатозис 3, Тауматургия 2
Дополнения: Контакты 4, Статус в Шабаше 3, Ресурсы 5, Последователи 4
Убежище: пентхаус в новой части города
Человечность: 4
Сила воли: 6
Предыстория. Сир приказал разведать - значит, надо разведать. Он сказал, что для семьи важно знать, что там с NAFTA, вот я и прибыл сюда. У Шабаша есть все эти дурацкие пароли и кодовые жесты, чтобы узнавать своих, но я в этом плане покруче многих. Удивительно, как много могут рассказать мертвецы.
А через несколько недель мои зомби начали капризничать. Представьте мое удивление, когда вместо них я обнаружил своих старых друзей-Самеди, которых не видел аж со времен той заварушки с Бэби Доком на Гаити. Им нужна была информация, а я нуждался в помощи в своих изысканиях. Так что мы сработались.
Внешность. Лисандро - красавчик, если не считать оспин на лице. Всегда одет с иголочки и с идеальной прической.
Советы по отыгрышу. Вы - хладнокровный ублюдок, но причина этого - ваш страх попасться. Семья очень рискует, поручив вам эту задачу.
Влияние. Лисандро и Самеди сформировали могущественный и взаимовыгодный альянс. Им удалось узнать многое о том, что на самом деле творится в Мехико. Обе группы планируют массированное внедрение, и время почти настало.

Делия Монро
Сир: Анжела Престон
Натура: Бонвиван
Маска: Бонвиван
Поколение: 10
Клан: Дочь какофонии-отступница
Становление: 1981
Видимый возраст: 19
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 3, Внешность 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 1, Сообразительность 4
Таланты: Актерство 3, Бдительность 3, Уворот 2, Эмпатия 3, Лидерство 2
Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 1, Фехтование 2, Музыка 3, Маскировка 3, Выживание 1
Познания: Компьютер 1, Лингвистика 1, Политика 1
Добродетели: Сознательность 4, Инстинкты 2, Храбрость 3
Дисциплины: Прорицание 1, Стойкость 2, Присутствие 3, Мельпомения 5
Дополнения: Союзники 3, Контакты 5, Известность 3, Ресурсы 5
Убежище: Подбрюшье или в бедных районах со своей новой стаей
Путь просветления: Путь откровений зла 2
Сила воли: 3
Предыстория. Сперва мне захотелось петь в группе и я нашла реально крутых музыкантов. И все было ништяк, пока мы не заглохли в Сан-Диего. А там были какие-то хмыри, которые узнали, что я недавно подписала контракт, решили сколотить на мне бабла и взяли меня в заложники. А потом пришли жирухи в костюмах викингов, перебили хмырей и сделали меня вампиршей.
И они даже не спросили, хочу ли я этого! Вот как мне теперь загорать? Под луной, что ли? Пришлось выкручиваться и записываться по ночам. А потом я прохавала клевую тему с сатанизмом и круто разводила лошков на бабло.
Потом мы отправились в мировое турне - все перелеты по ночам, само собой. Самолет накрылся, и я оказалась в Мехико. Вот так я и нашла своих новых друзей. Охереть, да?
Внешность. Делия - сущий ангелочек, если не обращать внимания на стоящие торчком волосы, пирсинг в щеках, ушах и бровях и лютое сквернословие.
Советы по отыгрышу. Скучно! Вы-то думали, что в Шабаше круто, но они такие же, как и Камарилья. К анархам податься, что ли...
Влияние. Делия задумала небольшой крестовый поход против Шабаша. Она уже побывала в Лос-Анджелесе и Сиэттле, подкинув анархам идею о расширении их Свободного государства. У шабашитов она научилась некоторым тактикам, включая использование новообращенных вампиров в качестве пушечного мяса. Тех, кого она обратит сама, Делия планирует посадить на узы крови.

Безумная Мэри
Сир: Хеклер
Натура: Асоциал
Маска: Асоциал
Поколение: 12
Клан: отступник Малкавиан
Становление: 1963
Видимый возраст: 24
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 2
Социальные атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 5, Внешность 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты: Драка 3, Уворот 2, Знание улиц 4
Навыки: Вождение 2, Хождение по огню 4, Фехтование 4, Ремонт 2, Выживание 3
Познания: Медицина 3, Оккультизм 1, Знание Шабаша 3
Добродетели: Сознательность 3, Инстинкты 4, Храбрость 3
Дисциплины: Прорицание 2, Помешательство 4, Превращение 3
Дополнения: Ресурсы 1, Союзники 1
Убежище: канализация
Путь просветления: Путь катари 6
Сила воли 6
Предыстория. Я просто шла по улице в Нью-Йорке, и ко мне подошел человек, которого шатало так, будто он вусмерть пьян. Я даже пикнуть не успела, а он уже прижал меня к стене, обнял и поцеловал. Затем он выдрал клок собственных волос и сказал, что я похожа на его мать. И обратил меня. А я ведь ничего не сделала!
Внешность. Очень мало одежды и большая бензопила. Если отмыть Мэри от крови, она весьма привлекательна.
Советы по отыгрышу. Распиливай всех, но сперва спрашивай разрешения. Вот только ответ не важен - пусть пила делает свое дело.
Влияние. Недавно Мэри увязалась за Делией и также загорелась идеей расширения Свободного государства анархов. Ей очень не нравится, когда ей указывают и запрещают.

Призраки

And the devil in a black dress watches over
My guardian angel walks away
Life is short and love is always over in the morning
Black wind come carry me far away
Sisters of Mercy, "Temple of Love"

Давняя и полная жестокости история Мехико привела к появлению там огромной крепости призраков. На территории крепости расположено несколько цитаделей, самые могущественные из которых стоят на руинах Теночтитлана и Тлателолько. Пирамиды Уицилопочтли и Кецалькоатля выработали огромное количество ангста, а страдания живых обитателей Мехико постоянно подпитывают этот запас.
Большинство мексиканских призраков хотят защитить свои семьи и отомстить за свою смерть. В Дни мертвых вера живых делает Саван тоньше, призраки получают свободу перемещения и возможность заняться своими личными целями. Однако в это же время гару выполняют обряды мертвых, укрепляя барьер между мирами и изгоняя неупокоенных. Гару считают, что оказывают призракам услугу. Они ошибаются.
Земли теней здесь настолько угрожающие, что на их фоне город живых кажется почти безмятежным. Древние руины Теночтитлана и Тлателолько здесь реальны и сливаются с современными постройками Мехико. Улицы завалены мусором, а в озере Тескоко плещется кровь бесчисленных жертв. Призраки в Мехико несчастны, а вот спектры в Подбрюшье довольны, упиваясь несчастьями, которые создали.
Рассказчикам рекомендуется использовать призраков в «Растущем хаосе». На протяжении всего сценария дается несколько намеков, в основном для придания сюжету остроты. Также следует давать игрокам возможность играть призраками, если рассказчик знаком с правилами Wraith the Oblivion. В приложении 2 приведены руководства по использованию арканосов призраков.

Луиза де ла Симон
Маска: Кающийся грешник
Натура: Асоциал
Пристанище: Подбрюшье Вирма
Предыстория. Мне пришлось продавать свое тело, чтобы кормить семью, а Артуро не мог принять того, что я не девственница. Правда выяснилась во время первой брачной ночи, и он меня задушил. Я найду его и взыщу должок, но сперва уничтожу все, что он когда-либо любил.
Внешность. Луиза была красива при жизни и остается такой после смерти. У нее длинные темные волосы и большие черные глаза, полные багровые губы, стройная и элегантная фигура. Обычно ее видят в разлетающемся белом свадебном платье.
Советы по отыгрышу. Вы молчаливы и соблазнительны. Встреченным мужчинам вы дарите улыбку, а ваши глаза обещают многое. С женщинами вы вежливы - они вам больше не конкурентки. Вами управляет желание очаровывать мужчин и вести их к смерти. Многие бездомные мексиканцы погибли, отправившись за вами в Подбрюшье Вирма.
Примечания. Луиза может проходить сквозь стены, вызывать одержимость и страх. При противостоянии силам других сверхъестественных существ она имеет третий ранг (см. приложение 2).

Миктлан, Черная тень
Маска: Асоциал
Натура: Головорез
Пристанище: Тлателолько
Предыстория. Я расскажу тебе один секрет - ни больше, ни меньше. Я мог покинуть это место в любой момент, но решил остаться. Я поклонялся Миктлантекутли[15] при жизни, я стал его воплощением после смерти. Живые - легкая добыча...
Внешность. Реющее в небесах облако тьмы, которая стекает вниз и творит насилие. Часто хохочет при приближении.
Советы по отыгрышу. Ваша главная цель - убить всех живых и отдать их души Забвению. Ничто другое не имеет значения. Однако вам нравится также приносить им страдания. Вы правите призраками, поклоняющимися смерти, и ведете их против живых. В Мехико вы - почти бог.
Примечания. Миктлан обладает всеми способностями из приложения 2 и может материализовываться в виде большого черного облака. Ранг - пятый.

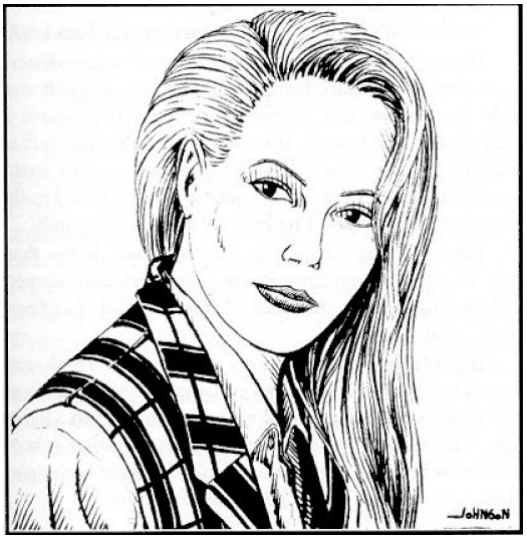
[15] Ацтекский бог смерти.

Ниже описаны несколько представителей этого мрачного коллектива. Некоторые из них – важные лидеры Могильника, другие приведены просто для атмосферы.

Нефанди

Берегитесь лжепророков, которые приходят к вам в овечьей одежде, а внутри суть волки хищные.
Евангелие от Матфея, глава 7, стих 15

Амелио Санта Люсьен
Натура: Архитектор (член Могильника)
Маска: Асоциал
Энергия: Изначальность
Традиция: Нефанди
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Харизма 5, Манипулирование 5, Внешность 5
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 3, Осведомленность 4, Экспрессия 4, Интуиция 5, Запугивание 5
Навыки: Этикет 3, Огнестрельное оружие 5, Лидерство 5, Медитация 5, Исследования 5, Выживание 4
Познания: Космология 3, Загадки 4, Расследование 4, Лингвистика 3, Медицина 5, Оккультизм 5
Сферы: Связи 2, Энтропия 5, Силы 4, Жизнь 5, Разум 3, Материя 5, Основы 5, Дух 2, Время 4
Дополнения: Ресурсы 5, Библиотека 3, Судьба 4, Влияние 5, Аватар 5, Узел 5
Арете 7
Сила воли 8
Квинтэссенция 13
Парадокс 7
Талисман: Слеза девы – это жертвенный кинжал с 4-футовым клинком. Кинжал позволяет Амелио отовсюду возвращаться в каул Пандемониума, особенно если он тяжело ранен. Амелио повсюду носит его в ножнах на поясе и по-прежнему регулярно использует для жертвоприношений.
Предыстория. Что ж, у всех есть свои тайны, и я расскажу тебе о своей. Я с нежностью вспоминаю, как распяли Христа.
Внешность. Амелио великолепно сложен и красив лицом. Все физические изменения, которым он подвергся во время частых посещений каула, надежно скрыты. Каждый дюйм тела Амелио под одеждой покрыт татуировками, сюжеты которых варьируют от совокуплений с безобразными демонами до ритуальных жертвоприношений. С внутренней стороны его кожа покрыта еще более страшными узорами – это имена и лики более 700 демонов. У него холодные голубые глаза, а волосы черны, как его грешная душа.
Советы по отыгрышу. Вы очаровательны, ласковы и дружелюбны. Вы плохо думаете обо всех, но ни о ком не говорите гадостей. Есть одно лишь исключение – вы всем рассказываете о том, как ужасна Камарилья. Ведь тогда, в Риме…
Не спорьте с товарищами по Могильнику – умный всегда держит рот на замке. Когда не разговариваете с кем-то тет-а-тет, позволяйте себе улыбаться половиной лица. Часто и с нежностью вспоминайте о содеянном в прошлом.



Дженниш Торренси
Натура: Мечтатель
Маска: Авангардист
Энергия: Поиск
Традиция: Культ экстаза, барабби
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 2, Выносливость 5
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 5, Внешность 5
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Атлетика 4, Осведомленность 3, Экспрессия 3, Интуиция 4, Хитрость 4
Навыки: Этикет 3, Медитация 3, Исследование 4, Выживание 2
Познания: Космология 3, Культура 5, Загадки 3, Медицина 5, Оккультизм 5, Точные науки 4
Сферы: Энтропия 4, Силы 2, Жизнь 4, Разум 3, Основы 3, Время 3
Дополнения: Союзники 3, Часовня 5, Ментор 3, Аватар 3, Библиотека 4
Арете 4
Сила воли 6
Квинтэссенция 12
Парадокс 4
Предыстория. Я всегда была чувственной натурой. Мой первый чувственный опыт пришелся на 11 лет, когда меня изнасиловали родной брат и его друзья. Я плакала, мне было стыдно – но, вместе с тем, и приятно. А потом плакали они – я взяла молоток и вогнала по гвоздю в каждого из них. Я пробудилась позже в том же году, меня назвали маленьким чудом. Более 10 лет я провела в Культе экстаза, но вскоре поняла, что они не могут дать мне то, что удовлетворило бы меня. А вот нефанди подарили мне множество интересных любовников – людей и не только.
Внешность. Дженниш – прелестная девушка, воплощение невинности. Обычно она одевается так, будто собралась идти в церковно-приходскую школу.Пшеничного цвета волосы и надутые губки подчеркивают детские черты, которые она обрела.Большинство считает, что она одевается так по велениюсвоей определенно извращенной натуры.
Советы по отыгрышу. Пусть они хотят вас – во всех смыслах этого слова. Каждое ваше слово, каждый жест – это неявный намек. Ничего не сообщайте – информацию нужно покупать. При первой возможности выходите на поверхность и соблазняйте других пробужденных присоединиться к нефанди.

Мистер Блэк, мистер Дарк, мистер Найт, мистер Уайт и мистер Грей
Натура: Фанатик
Маска: Фанатик
Энергия: Узор
Традиция: Люди в черном, барабби
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 4, Внешность 1
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 3
Таланты: Бдительность 5, Атлетика 5, Осведомленность 4, Драка 5, Уворот 5, Запугивание 5, Знание улиц 3, Хитрость 5
Навыки: Вождение 3, Огнестрельное оружие 4, Медитация 3, Фехтование 5, Исследование 5, Выживание 5, Маскировка 5, Технология 5
Познания: Загади 4, Расследование 3, Медицина 3, Точные науки 5
Сферы: Связи 3, Силы 3, Материя 3, Основы 3
Дополнения: Сокрытие 5, Аватар 4, Ментор 2
Арете 4
Сила воли 7
Квинтэссенция: различная
Парадокс: различный
Предыстория. Мы служили, нас поймали, нас изменили. Мы теперь не те, кем нас сделала Технократия. Мы переродились, Пандемониум даровал нам личности и свободную волю. Он показал нам ошибочность нашего пути, спасибо ему. Тот, кто навредит Пандемониуму, умрет. Пандемониум – наша мать, великий Шайтан – наш отец.
Внешность. Обычные Люди в черном, но более угрожающие. Друг от друга отличаются цветом костюмов: от черного до серого и даже белого.
Советы по отыгрышу. Говорите только тогда, когда вас спрашивают. Следите за всеми и будьте готовы уничтожить любого, кто осмелится навредить Пандемониуму. Когда каул понял, что им пользуются не с лучшими намерениями, он изменил вас по своему образу и подобию. Вы будете помогать нефанди и остальным только в том случае, если Пандемониум потребует этого от вас. Смерти вы не боитесь: ваш узор стал частью Пандемониума и он воскресит вас. Ваш голос звучит угрожающе монотонно.
Примечание. Людям в черном, переродившимся в кауле, нет числа. Пандемониум обрел сознание и волю, он будет тратить квинтэссенцию на их воскрешение и восстановление, чтобы Люди в черном были всегда готовы. Если уничтожить Человека в черном, он вернется через считанные секунды. Амелио и остальные нефанди считают, что Люди в черном служат им. Они сильно ошибаются.

Сайкс
Натура: Асоциал
Маска: Асоциал
Энергия: Узор
Традиция: Нефанди
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 5, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 2, Внешность 1
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 2, Атлетика 4, Осведомленность 2, Драка 3, Уворот 2, Экспрессия 3, Интуиция 2, Хитрость 1
Навыки: Этикет 2, Медитация 3, Исследование 4, Выживание 2
Познания: Культура 2, Загадки 5, Медицина 4, Оккультизм 2
Сферы: Связи 1, Силы 3, Жизнь 2, Основы 3
Дополнения: Союзники 3, Аватар 2, Библиотека 2
Арете 3
Сила воли 8
Квинтэссенция 12
Парадокс 8
Предыстория. Пока я не встретил Амелио, то и не думал, что эта шняга реальна. Не, ну я выполнял всякие там ритуалы, но ничего не получалось. Я не видел результатов, потому что не туда смотрел. Чувак, это не игра – эта шняга реальна! Если я чего-то хочу, то могу просто сказать: «Фокус-покус», - и вот оно. Наверное, мои родители беспокоились бы за меня, если б я не принес их в жертву?
Внешность. Длинные сальные волосы, прыщи и сатанинский прикид. Кожаная куртка с излишком шипов и цепей и телосложение 15-летнего подростка.
Советы по отыгрышу.Вы – самонадеянный новичок, вздорный и глупый. Окружающие смотрят на вас искоса, а вы предпочитаете бить их молнией. Амелио считает, что вы прослужите ему еще год, а потом вас убьют. Без раздумий жарьте врагов адским пламенем.

Танцоры Черной спирали

Blast of silence explodes in my head
Yeah Yeah Yeah
Gimmie this gimmie that now
Step to the moonshine frenzy hail
White Zombie, "Thunder Kiss '65"

Харзоматуили, лидер Могильника
Порода: Хомид
Покровительство: Арун
Племя: Танцоры Черной спирали
Физические атрибуты: Сила 5/7/9/8/7, Ловкость 3/3/4/5/5, Выносливость 5/7/8/8/6
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 5/4/2/2/2, Внешность 0/0/0/0/0
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 4, Атлетика 4, Драка 5, Уворот 5, Эмпатия 3, Экспрессия 4, Запугивание 5, Основной инстинкт 4, Хитрость 4
Навыки: Вождение 3, Этикет 2, Огнестрельное оружие 4, Кайлиндо[16] 5, Фехтование 5, Лидерство 5, Исполнение 4, Ремонт 4, Маскировка 4, Выживание 5
Познания: Загадки 5, Лингвистика 5, Медицина 5, Оккультизм 5, Ритуалы 3
Дополнения: Контакты 5, Кинфолк 5, Прошлая жизнь 5, Ресурсы 5, Тотем 5
Дары: (1) Бельмо на глазу, Убеждение, Запах человека, Запах проточной воды; (2) Уши летучей мыши, Пристальный взгляд, Душа боя; (3) Смятение, Патагия, Пенящаяся ярость; (4) Мертвая хватка, Яд паука; (5) Погребальный огонь, Прореха в реальности
Ранг: 6
Ярость 9
Гнозис 7
Сила воли 8
Обряды: все
Фетиши: Лампа бейнов, Бейнов меч, Умбрафон, Оковы из кишок Вирма и Яйцо громовирма (уровень 4, гнозис 8) – крошечный громовирм в куске янтаря. При активации он призывает всех громовирмов в радиусе 50 миль на помощь Танцору Черной спирали. Если таковых нет, то из Яйца вылупляется громовирм удвоенного размера. Это фетиш однократного срабатывания, однако вылупившийся громовирм добровольно служит хозяину, покуда жив. Само собой, хозяин должен позаботиться о том, чтобы громовирм был накормлен, иначе все будет печально.
Предыстория. Я родился в Испании во времена Мотекусомы, последнего императора ацтеков[17]. Моя любовь к Вирму позволила мне оставаться молодым более 500 лет. Я первым из племени нашел Подбрюшье и посвятил его Гидре. В доказательство любви к Вирму я, Харзоматуили, продолжил традицию кровавых жертвоприношений, начатую ацтеками. С момента постройки улья я лично привел более 40 гару в услужение Вирму.
Мы с «Пентексом» давно пришли к взаимопониманию: если они помогают мне, мои люди помогают им. Как лидер улья в Подбрюшье Вирма я позаботился о том, чтобы Танцоры получали достаточно денег и опасных игрушек и могли смешаться с населением города – они любят заниматься этим во время религиозных праздников. В обмен на услуги моей Черной стаи – бригады специалистов под командованием аруна – «Пентекс» делает так, что мое племя ни в чем не нуждается.
Внешность. Харзоматуили воистину благословлен Вирмом. В форме кринос его рост составляет более 3,5 метров, а тело покрыто пятнами коросты, которая появилась после 17-й по счету

[16] Боевое искусство племени Звездочетов.
[17] Имеется в виду Монтесума II (Мотекусома Шокойоцин).

пляски по Черной спирали. Чтобы доказать свою преданность Вирму, Харзоматуили выжег на своем лице его глиф – ужасный шрам не затронул только глаза.
Советы по отыгрышу. Ваша ярость богохульна, а сильная воля и умение расправляться с врагами обеспечивают вам лидерство в улье. Тот, кто оспорит ваше главенство, не останется в живых. Вам нравится, как большинство людей реагируют на ваше уродство.

Бнларт, мастер обрядов
Порода: Метис
Покровительство: Филодокс
Племя: Танцоры Черной спирали
Физические атрибуты: Сила 3/5/7/6/4, Ловкость 3/3/4/5/5, Выносливость 3/5/6/6/6
Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 3/1/0/0/0, Внешность 2/1/0/2/2
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 4, Драка 3, Уворот 5, Экспрессия 3, Запугивание 4, Основной инстинкт 3, Хитрость 4
Навыки: Этикет 3, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 2, Лидерство 4, Исполнение 3, Маскировка 4, Выживание 3
Познания: Загадки 2, Лингвистика 2, Медицина 3, Оккультизм 5, Ритуалы 3
Дополнения: Прошлая жизнь 5, Тотем 5
Дары: (1) Устойчивость к боли, Линька, Почуять страх, Запах человека; (2) Рытье, Уши летучей мыши, Тысяча голосов, Шкура Вирма; (3) Пробудить зверя, Неблагая сказочная родня; (4) Яд паука, Личина
Ранг: 4
Ярость 6
Гнозис 8
Сила воли 6
Обряды: все
Фетиши: Умбраскоп, Рубин души, Вирмдрево
Предыстория. Я родился в улье и не вижу надобности его покидать. Я не знаю, что лежит за пределами охраняемой территории, да мне и плевать на это. Я приношу Вирму больше пользы, оставаясь тут и приглядывая за другими: пиявками, магами, вуджанками. С последними дело сдвинулось с мертвой точки – думаю, мы вскоре объединимся.
Внешность. Бнларт – карлик. Он точно самый маленький из всего помета. Его лицо в любой форме частично покрыто мехом. Большая часть его тела безволоса, а кожа имеет нездоровый серый цвет.
Советы по отыгрышу. Не верьте в то, что они вам втирают – вы-то знаете, что для улья вы ценнее, чем может представить себе Харзоматуили. Вы заискиваете и даете понять, что безобидны. Пусть говорят, что хотят – вы осознаете свою важность.

Прруппт, защитник окружающих земель
Порода: Метис
Покровительство: Теург
Племя: Танцоры Черной спирали (ранее – Грызущие кость)
Физические атрибуты: Сила 4/6/8/7/5, Ловкость 3/3/4/5/5, Выносливость 3/5/6/6/6
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 5/4/2/2/2, Внешность 4/3/0/4/4
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 4, Драка 3, Уворот 5, Эмпатия 2, Экспрессия 3, Запугивание 1, Основной инстинкт 1, Хитрость 5
Навыки: Вождение 3, Этикет 2, Огнестрельное оружие 1, Фехтование 3, Лидерство 2, Исполнение 3, Ремонт 1, Маскировка 4, Выживание 3
Познания: Компьютер 1, Загадки 2, Лингвистика 2, Медицина 3, Оккультизм 1, Ритуалы 3
Дополнения: Контакты 4, Кинфолк 2, Прошлая жизнь 1
Дары: (1) Бейн-защитник, Созидание стихии, Прикосновение матери; (2) Кровавое знамение, Вой баньши
Ранг: 3
Ярость 6
Гнозис 4
Сила воли 6
Обряды: обряд удержания, обряд раскаяния, проводы усопшего, обряд освящения талисмана, обряд фетиша, обряд призыва, обряд первой крови, обряд пробуждения духа, обряд становления, обряд перехода, обряд остракизма, охота
Фетиши: Дьявольский хлыст, 4 бейн-семени
Предыстория. Когда-то я была Грызущей кость, но потом прихвостни Вирма заставили меня танцевать на Спирали. Тепеть они лезут на меня, чтобы заделать мне щенков. Идиоты! Я не могу выносить щенят, я метис. Но пусть стараются, правду я им не скажу, а то убьют еще. Я приняла Вирма и впустила его в свой разум. Я никогда не вернусь домой.
Внешность. Прруппт выглядит необычно нормальной, у нее каштановые волосы (и мех) и светло-карие глаза. Ее уродство касается лишь ее разума – она пришла бы к Вирму и без помощи Танцоров.
Советы по отыгрышу. Вы ненавидите свое имя: первый звук, изданный вами после пляски на Спирали, исходил не изо рта, а из задницы. Если кто-то высмеивает ваше имя, убейте его.

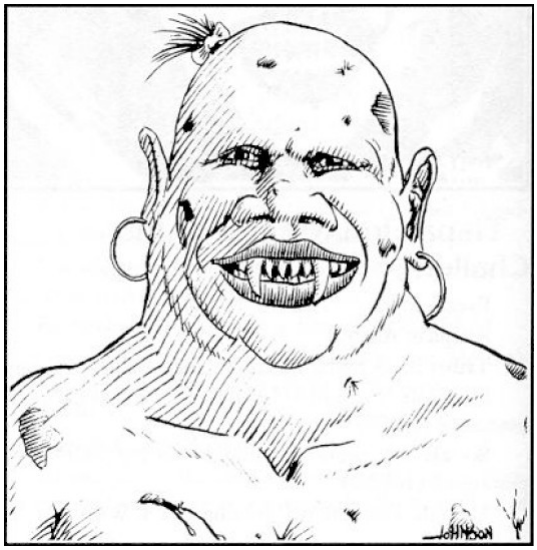
Тиспардон, мастер дуэлей
Порода: Метис
Покровительство: Арун
Племя: Танцоры Черной спирали (ранее – Звездочеты)
Физические атрибуты: Сила 4/6/8/7/5, Ловкость 4/5/5/6/6, Выносливость 4/6/7/7/6
Социальные атрибуты: Харизма 1, Манипулирование 1/0/0/0/0, Внешность 2/1/0/2/2
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 5, Атлетика 3, Драка 5, Уворот 5, Эмпатия 2, Экспрессия 5, Запугивание 4, Основной инстинкт 3, Хитрость 3
Навыки: Этикет 4, Огнестрельное оружие 4, Фехтование 3, Лидерство 4, Исполнение 3, Ремонт 3, Маскировка 4, Выживание 5
Познания: Кинфолк 2, Прошлая жизнь 1, Контакты 4
Дары: (1) Воодушевление, Острые когти, Чутье Вирма; (2) Уши летучей мыши, Чутье серебра, Душа боя; (3) Пробудить зверя, Ясность, Сердце ярости; (4) Серебряные когти
Ранг: 4
Ярость 10
Гнозис 8
Сила воли 7
Обряды: все
Фетиши: Гибельная трещотка, Буря в бутылке
Предыстория. Вам может показаться, что Зведочеты благожелательны – ведь гнев и отторжение мешают постигать мир. Но нет, даже Звездочеты считают метисов грешными, отталкивают и ненавидят их. Разве должны дети расплачиваться за грехи родителей? Я покинула родной Денвер – лучше скитаться одной, чем терпеть молчаливое презрение моего любящего племени. Придя в Мехико, я повсюду чуяла Вирма и видела его в лицах людей, живущих там против своей воли и утративших сопротивление. Там я могла что-то изменить. Я познакомилась с Грызущими кость, и мы были дружны какое-то время. А потом пришли Танцоры Черной спирали. Они напали на стаю, к которой я присоединилась. Моим одностайникам повезло – их перебили. Меня же взяли в плен и заставили плясать на Спирали. Танцоры приняли меня как равную себе. Для них «метис» – это не бранное слово. Я стала понимать тех, кто когда-то был мне врагом, и поклялась в верности Вирму и Харзоматуили.
Внешность. Тиспардон страшна как смертный грех – вернее, в три раза страшнее. Ее тело покрыто мокнущими язвами и струпьями, которые она постоянно отдирает. Ее кожа лишена меха и украшена несколькими ритуальными шрамами.
Советы по отыгрышу. Убивай сейчас, говори потом. Спор с теми, кто рангом ниже, для вас сводится к издевательству и запугиванию.

Защитники улья (обычные Танцоры)
Порода: Метис
Покровительство: любое
Племя: Танцоры Черной спирали
Физические атрибуты: Сила 4/6/8/7/5, Ловкость 3/4/4/5/5, Выносливость 3/5/6/6/6
Социальные атрибуты: Харизма 1, Манипулирование 3/2/1/1/1, Внешность 1/0/0/1/1
Ментальные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 4, Драка 3, Уворот 3, Запугивание 2, Основной инстинкт 2, Хитрость 1
Навыки: Огнестрельное оружие 2, Фехтование 2, Маскировка 3, Выживание 3
Дополнения: Контакты 4

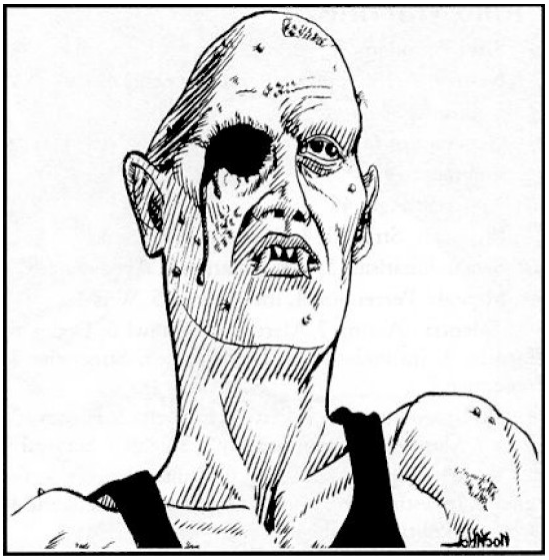
Дары: (1) Острые когти, Сопротивление боли, Пелена
Ранг: 1
Ярость 6
Гнозис 5
Сила воли 5
Обряды: нет
Фетиши: нет
Советы по отыгрышу: увидел – убей.

Отступники Носферату

Боже, что это?
Уильям Голдман, «Принцесса-невеста»



Нарыв
Сир: Аарон
Натура: Асоциал
Маска: Опекун
Поколение: 12
Становление: 1985
Видимый возраст: 23
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 2, Внешность 0
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 4, Драка 3, Уворот 2, Эмпатия 3, Знание улиц 5
Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 2, Фехтование 2, Выживание 3
Познания: Бюрократия 2, Политика 2, Оккультизм 4
Добродетели: Убежденность 5, Инстинкты 2, Храбрость 5
Дисциплины: Анимализм 3, Прорицание 2, Стойкость 2, Затемнение 3, Могущество 2
Дополнения: Ресурсы 2, Контакты 3, Союзники 3
Убежище: Подбрюшье
Путь просветления: Путь откровений зла 4
Сила воли: 6
Предыстория. Я была одной из многих, кто лежал под обломками зданий после землетрясения в 1985 г. Меня придавило раздувшимся трупом моего отца, и так я лежала неделю, пока меня не нашел Аарон. А потом я обрела поддержку там, где раньше видела лишь отчаяние. Оказалось, что в Шабаше ценится то, что я сделала – это приятно. Аарон пил из меня, а потом кормил меня. Я покинула верхний мир – по крайней мере, пока я уверена, что все считают меня мертвой. Готова поклясться, что иногда слышу, как отец умоляет вернуть ему его ногу.
Внешность. Большая и синюшная. Жира на ней больше, чем у среднего бегемота, а зубов – больше, чем у трех акул. Все тело покрыто нарывами, лопающимися от малейшего прикосновения. Из нарывов течет зеленый гной, очень похожий на воды озера Тескоко.
Советы по отыгрышу. Чаще хихикайте. Когда кто-то отпускает замечание по поводу вашей внешности, всячески старайтесь поцеловать его по-французски.



Хуан Антонио Лопес де Агирре – Чиркаш
Сир: Джозеф Кембридж
Натура: Ребенок
Маска: Ребенок
Поколение: 9
Становление: 1964
Видимый возраст: 30
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Харизма 0, Манипулирование 0, Внешность 0
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 2, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 5, Драка 1, Уворот 4, Эмпатия 3, Знание улиц 5, Хитрость 4
Навыки: Знание животных 4, Маскировка 4, Выживание 3
Познания: ничего не помнит
Добродетели: Убежденность 3, Инстинкты 5, Храбрость 1
Дисциплины: Прорицание 3, Стойкость 4, Могущество 2, Затемнение 5
Дополнения: Контакты 3, Ментор 3
Убежище: озеро Тескоко
Путь просветления: нет
Сила воли: 2
Предыстория. Хотел бы я знать, откуда я. Хотел бы, чтоб голова не болела. Хотел бы быть красивым. И хотел бы никогда не встретить Джозефа Кембриджа. Помню, как он пил из меня после того, как искалечил мое тело. Помню, как полз по канавам и руслам рек от Лос-Анджелеса до родного Мехико. Помню, как нашел других синюшных людей и как они уложили меня в спокойные воды огненного озера. Помню, с какой болью срастались переломы, которые не могли срастись долгие месяцы. Они – мои друзья. Если бы моя голова работала лучше, я бы признался им в любви. Почему-то мне кажется, что они и так это знают.
Внешность. Чиркаш отвратителен. Несмотря на целительную силу озера, большинство его костей срослись под невозможными углами. На его голове сбоку есть вмятина, и покрытый коростой череп просвечивает через бородавчатую шкуру. Один из его глаз был выбит Джозефом Кембриджем, зато во втором стало два зрачка и две радужки. Из пустой глазницы постоянно текут сточные воды еще с тех пор, как Чиркаш барахтался в канавах.
Советы по отыгрышу. Тяните лыбу и пускайте слюни. Если вас спросят о том, что где-нибудь произошло, дословно перескажите все, что там слышали. Повторяйте это всем, кто будет слушать.

Хулио Мартинес
Сир: Петродон
Натура: Архитектор (член Могильника)
Маска: Мученик
Поколение: 6
Становление: 1437
Видимый возраст: 45
Физические атрибуты: Сила 7, Ловкость 5, Выносливость 7
Социальные атрибуты: Харизма 5, Манипулирование 7, Внешность 0
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 7
Таланты: Актерство 7, Бдительность 5, Драка 6, Уворот 6, Эмпатия 3, Запугивание 6, Лидерство 5, Знание улиц 7, Хитрость 7
Навыки: Знание животных 7, Вождение 4, Этикет 5, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 7, Музыка 4, Ремонт 6, Безопасность 7, Маскировка 6, Выживание 3
Познания: Бюрократия 6, Знание Камарильи 4, Финансы 6, Расследование 7, Правоведение 2, Лингвистика 7, Медицина 4, Оккультизм 7, Политика 7, Знание Шабаша 3, Наука 5
Добродетели: Убежденность 5, Самоконтроль/Инстинкты 5, Храбрость 4
Дисциплины: Анимализм 6, Прорицание 6, Стремительность 4, Темная тауматургия 6 (Оковы наслаждения 3, Адское пламя 5, Путь эпидемий 5, Путь Фобоса 3, Путь тайного знания 4, Путь мучений 3), Доминирование 7, Стойкость 6, Присутствие 7, Могущество 7, Затемнение 7, Власть над тенью 3, Некромантия 5
Адские дары: (7) Знак ада, Уши летучей мыши, Магическое чутье
Дополнения: Союзники 5, Контакты 5, Стадо 5, Влияние 4, Ресурсы 5, Последователи 5
Убежище: Подбрюшье
Путь просветления: Путь откровений зла 8
Сила воли: 10

Предыстория. Не говорите мне о власти – я знаю о ней все. Я видел все ее виды, и я знаю, что это лишь инструмент, а не то, чему надо поклоняться. Мне пришлось служить Петродону, моему сиру и хозяину, юстициарию Носферату. Он отправил меня в Мехико, чтобы разузнать как можно больше о столице Шабаша. Мне следовало крепко подумать, прежде чем верить в то, что он со мной честен. Меня взяли в плен и пытали, пока не сломили мой дух.

Когда пытки завершились, я рассказал Носферату Шабаша все, что знал о Петродоне и его текущих действиях. По крайней мере, они так думали. Петродон был здесь, в моей голове, и испытывал те же мучения, что и я. Используя силу уз крови между нами, он отвечал на их вопросы, и эти ответы привели отступников Носферату в западню, где они встретили свою окончательную смерть.

Он оставил меня, чтобы я занял их место. Долгое время я диаблеризировал каждого, кто стоял на моем пути. За это время расстояние между регнантом и рабом сокрушило узы крови. Я помнил те мучения, которые перенес по вине Петродона, и на некоторое время принял веру Шабаша. Возможно, меня убили бы, но я отправился к Мелинде Галбрайс, регенту Мехико, и объяснил, что произошло. Я рассказал ей все, что знал, а знал я немало. Она скрыла мое присутствие от своих последователей, а я стал слушать то, о чем они говорят и что планируют. Несколько человек, вслух заявивших о том, что Мелинду надо сменить, погибли. Я в этом убедился.

Внешность. Хулио очень худ – слишком худ для столь влиятельной фигуры. Из бородавок на его теле и даже из глаз растут пучки белых волос. Его кожа шершавая, как наждачка, а зубы почти черные. Его шкура очень заметно отливает зеленым.

Советы по отыгрышу. Ваш конек – сделки. Рассказать что-то бесплатно вы можете только для того, чтобы снискать расположение кого-то при власти.

Аарон Батурст – Текила
Сир: Дон Карлос
Натура: Мастер выживания
Маска: Головорез
Поколение: 11
Становление: 1945
Видимый возраст: 30
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 4, Внешность 2
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 4
Таланты: Актерство 4, Бдительность 4, Драка 3, Уворот 4, Эмпатия 2, Знание улиц 4, Хитрость 4
Навыки: Знание животных 4, Вождение 4, Огнестрельное оружие 5, Фехтование 4, Выживание 3
Познания: Бюрократия 4, Расследование 4, Знание местности 5 (Мехико)
Добродетели: Убежденность 3, Инстинкты 3, Храбрость 2
Дисциплины: Анимализм 2, Прорицание 4, Стойкость 4, Могущество 3, Затемнение 5
Дополнения: Контакты 5, Союзники 3
Убежище: бронированный гараж
Путь просветления: Путь откровений зла 6
Сила воли: 6
Предыстория. Я прибыл в Мехико из Сан-Диего, где меня пытались поймать за мелкие правонарушения: убийство, изнасилование, угон… Само собой, я был невиновен. Через пару недель я стал работать таксистом и получал немало чаевых, потому что знал английский. Однажды ранним утром мою машину поймал Дон Карлос, и ему пришла в голову идея обратить меня. Я бы сообщал ему услышанное от людей, встреченных в аэропорту, а он бы извлекал из этого пользу.
Сразу после становления Дон Карлос купил мне лимузин, а Цимисх, который задолжал ему услугу, сделал мой облик человеческим. Мне приходится использовать грим, но всякие чинуши и знаменитости, которых я вожу по городу, многое мне рассказывают. Меня высоко ценят за то, что я умею слушать и не говорю лишнего. Чем меньше они знают, тем безопаснее для меня.
Внешность. Коренастый симпатичный мужчина лет тридцати с хвостиком. Аарон лыс и всегда носит шоферскую фуражку. Его лицо блестит от жирного грима, скрывающего цвет его кожи.
Советы по отыгрышу. Будьте дружелюбны, поддерживайте спокойный разговор и выясняйте все до мелочей. Никогда не дерзите первым – только в ответ.

Книга 2. Растущий хаос

Вовсе не «милые» ребята добиваются настоящих социальных перемен.
«Милые» ребята потому и милы, что они соглашаются.
И только «плохие» ребята, которые становятся милыми лишь сто лет спустя,
являют собой подлинную динамическую силу в социальном развитии.
Роберт М. Пирсиг, «Лайла»

Введение

If war were a game that a man or a child
Could think of winning
What kind of rule
Can overthrow a fool
And leave the land with no stain
Suzanne Vega, “Song of Sand”

«Растущий хаос» - это кроссоверное приключение для магов, оборотней и вампиров. Возможны любые комбинации персонажей: в конце каждой главы приведены идеи по поводу их сочетаний и взаимоотношений между различными фракциями. В приложении 2 даны правила кроссовера различных сверхъестественных существ.

Источники

«Растущий хаос» - это завершение истории Сэмюэля Хайта, свежевателя гару и разорителя Мирового древа часовни Кромби. О нем можно прочесть в книгах The Valkenbourg Foundation, The Storyteller’s Handbook to the Sabbat, Rage Across the Amazon, The Book of Chantries, White Wolf Magazine #40, New Orleans by Night и When Will You Rage? – он был везде. Если у вас их нет, не огорчайтесь – вся необходимая информация по Хайту есть в этой книге.
Есть книги, которые могут облегчить работу рассказчика и сделать сюжет интереснее. Следующие источники содержат полезную информацию для ведения кроссовера.
Для вампиров: Vampire the Masquerade, The Vampire Player’s Guide Second Edition, The Player’s Guide to the Sabbat, The Storyteller’s Handbook of the Sabbat, A World of Darkness. Для оборотней: Werewolf the Apocalypse, The Werewolf Player’s Guide, The Book of the Wyrm, Caerns - Places of Power, A World of Darkness. Для магов: Mage the Ascension, The Book of Chantries, The Book of Shadows, The Book of Madness, A World of Darkness.

Сюжет

Действие «Растущего хаоса» занимает несколько дней и ночей. Для удобства приводится подробный календарь событий хроники. Игроки обладают ограниченным количеством времени, а различные фракции по-разному реагируют на действия Хайта, поэтому случиться может что угодно. Регулярно заглядывайте в календарь событий.

Внимание!

«Растущий хаос» не прощает ошибок. Глупцы не переживут и первой ночи. Пройти сюжет до конца смогут только умные и осторожные игроки.
С другой стороны, рассказчик должен быть щедрым и честным. Глупость наказывается быстрой смертью, а смекалку можно даже вознаградить передышкой. «Растущий хаос» – это не Grimtooth’s Traps[18]: положение игроков опасное, но не безнадежное.
Игрокам понадобится медицинская помощь. Необходимо наличие одного или нескольких персонажей с Дарами, предметами или магией для лечения аггравированного урона. Многие NPC могут владеть предметами, которые могут помочь игрокам, если они смогут их как-то раздобыть. Внезапное вмешательство со стороны – призраки, дружественно настроенные гару, духи парадокса (преследующие других) – это тоже неплохо, если только игроки не начнут полагаться на чудо-спасение. Для сюжета полезно, когда игроки мечутся между двух огней. Разборка в Мексике попирает основы реальности, так что пусть рулят драма, саспенс и справедливость.

Основа сюжета

Последнее приключение Сэмюэля Хайта разбито на две части. В первой рассказывается о поисках Хайта и начале войны в Мехико. Во второй говорится о завершении погони и финальном сражении.

Глава I. Кровавый след

Часть 1. Последний отсчет

Первый и второй Дни мертвых – День осиротевших душ и День непрощенных душ
Сэм Хайт прибывает в Мехико с целью найти и пробудить существо, которое ошибочно считает вампирским патриархом. Как обычно, Хайт подговорил своих сообщников совершить несколько

[18] Первая из книг серии Catalyst от Flying Buffalo – руководств для геймммастеров по фентезийным RPG. Содержит советы по созданию смертельных ловушек для игроков.

случайных нападений, чтобы создать панику среди пробужденных жителей Мехико. Пока город погружался в хаос, Скорняк обнаружил фальшивое убежище мафусаила глубоко в Подбрюшье Вирма. Если персонажи игроков не являются жителями Мехико, то именно сейчас появляется возможность ввести их в игру. Раздел в конце главы расскажет о том, что случится с городом, если игроки не примут участие в происходящем.
Игроки прибывают слишком поздно. Когда они наведываются в фальшивое убежище мафусаила, Хайта там уже нет. Оставшихся улик достаточно, чтобы подсказать игрокам, куда он делся, и расставить ловушки на него. Мехико охватывает отчаяние, а игроки знакомятся с могущественными союзниками. Можно ли доверять им или они сдадут их Хайту? Или же они придумают что-то еще страшнее?

Часть 2. Поездка
Третий День мертвых – День мертвых детей
Сэмюэль Хайт отправляется в Иорданию. Найденные улики ведут его в Петру, где он сталкивается с могущественными силами, правящими там, и сбегает от них. Осмелятся ли игроки следовать за ним? Выживут ли они при этом? Враждебные вампиры, зловещий Талак[19], правитель Петры, и его люди в Моссаде будут ставить игрокам палки в колеса.
Становится ясно, что кто-то в Мире тьмы защищает Хайта. Кто это? Зачем они помогают ему?

Глава II. Драгоценные слезы
Часть 3. Хаос в квадрате
Четвертый День мертвых – День приглашения взрослых
Сэмюэль Хайт возвращается в Мехико, намереваясь отомстить тем, кто дал ему ложную наводку. Призраки в Мехико взбешены, они также ищут отмщения. Шабаш, Технократия и другие правящие фракции Мехико вынуждены взаимодействовать с игроками, мертвецами и друг с другом. Игрокам придется столкнуться со всеми оскорбленными сторонами, а гару устраивают вече для подготовки к обряду мертвых в сердце города. Что делать игрокам? Эвтанатос, Уктена, Костегрызы, Самеди и Джованни вторгаются в город для проведения могущественных ритуалов, а нежданно нагрянувшие мародеры сносят все на своем пути.

Часть 4. Хаос в кубе
Пятый День мертвых – Изгнание мертвых
Сэмюэль Хайт покинул город, намереваясь найти и пробудить древнего вампира. Успеют ли персонажи его опередить или же они опоздают? Захотят ли вампиры совершить диаблери над одним из самых могущественных кровососов Мира тьмы?
Наконец всплывает вся правда об Уициопочтли. Каким будет конец Сэмюэля Хайта?

[19] Подробнее о Талаке см. ниже, в сцене 2 части 2 второго Дня мертвых.

Маги

Сэмюэль Хайт угрожает всем пробужденным. Он доказал это минимум дважды. Хайт не изучает секреты истинной магии - он крадет их. Он ограбил Эльдорадо и часовню Кромби, желание мести заставляет Говорящих с грезой и Вербена охотиться за его головой. Его непредсказуемость и исходящая от него угроза заставят действовать любого мага - никто не знает, в чью часовню он наведается.

Технократия не одобряет действия Хайта, потому что он угрожает их делу. Да, он несколько раз наносил непоправимый вред Традициям, что само по себе неплохо - но он смог также украсть узел. Что остановит его от нападения на узел Технократии?

У Нового мирового порядка есть на Хайта небольшое досье, состоящее, в основном, из слухов и предположений. Если приведенные там данные верны, то у этого безумца есть последователи в рядах масс, а также среди пробужденных, таких как гару. Законы Погрома нарушены, а виновник не был наказан. Из соображений общего блага Хайта необходимо поймать, исследовать и по возможности перевербовать. Проблема в том, чтобы его найти. У Хайта есть раздражающая привычка исчезать в самый неподходящий момент.

Вампиры

Как ни странно, у вампиров нет неприязни к Сэмюэлю Хайту. Он помог Шабашу изгнать демона из города (см. The Storyteller's Guide to the Sabbat), а Камарилье - одолеть работорговца (см. New Orleans by Night). Для большинства вампиров Хайт - союзник, если не друг: он проредил поголовье оборотней и предупреждал вампиров об опасности. В общем, он своими действиями сделал мир чуточку безопаснее для вампиров. За что его ненавидеть?

Хайт - интересный персонаж. Хоть он и был вампирам полезен, но может также представлять угрозу. Он слишком много знает о вампирах, но еще не воспользовался этой информацией в своих целях. Ходят слухи, что он убивал и выпивал вампиров, но подтверждения этому нет. Посадить на узы крови его никто не смог, а помогал он и Шабашу, и Камарилье. Не исключено, что он работает на какую-то еще вампирскую организацию или на магов, многие из которых жаждут уничтожения вампиров. Постороннему нельзя знать так много.

А если верны слухи, то Хайт планирует пробудить патриарха или добыть его витэ. Пробуждения патриарха нельзя допустить, а его кровь должна достаться его потомкам!

Гару

Создается впечатление, что Сэмюэль Хайт бессмертен. Его сразили и разорвали на куски на глазах у гару, но он все равно возвращался. Этого фальшивого гару, эту злобную пешку Вирма необходимо остановить любой ценой! Как кинфолк он знает все сильные и слабые стороны гару и смог истребить многих избранных воинов Гайи. Разве можно позволить ему жить? Он спелся с пиявками и Танцорами Черной спирали, каждый его шаг - плевок в лицо воинов Гайи. Его необходимо остановить прежде, чем его план по созданию подобных себе даст плоды. Он продолжает снимать шкуры - возможно, для того, чтобы создавать таких же, как он. Стоит ли гару бояться друг друга? Или в эти последние дни им стоит бояться даже своих кинфолков?

Сэмюэль Хайт был кинфолком и стал гару - это неслыханная дерзость. Он поклялся, что продолжит создавать Танцующих в шкурах, используя шкуры мертвых гару для того, чтобы другие кинфолки достигали своего первого изменения. Многие оборотни стали задумываться о том, как они вели себя со своими кинфолками и не могла ли случайная угроза подтолкнуть обиженного родственника к вступлению в ряды армии безумного Хайта. Во многих случаях эта мысль приходила слишком поздно.

Хайта необходимо уничтожить любой ценой. Он - это Вирм в волчьей шкуре.

Взаимоотношения пробужденных

«Растущий хаос» позволяет представителям различных фракций объединиться в битве с Сэмюэлем Хайтом. При этом важно учитывать несколько факторов, не последним из которых является отношение персонажей друг к другу.

В Мире тьмы есть примеры сотрудничества разных фракций, но рассказчик должен помнить, что многие сверхъестественные существа знают о других представителях нечисти очень мало или вообще ничего, а если и знают, то их данные неверны и способны навредить им самим.

Гару и маги. Черные фурии, Вербена и Говорящие с грезой когда-то успешно сотрудничали, и ничто не мешает им сотрудничать вновь. Говорящие с грезой ладят с большинством гару и часто добровольно приходят им на помощь. Грызущие кость иногда имеют общие дела с Пустыми, о чем свидетельствует The Book of Chantries.

Гару и вампиры. Эти не могут действовать заодно. Исключение - Гангрелы, да и то отношения в таких случаях натянутые. Недавно было еще хуже - вспомнить хотя бы кровавую войну в Чикаго. Шабаш и Танцоры Черной спирали иногда ухитряются вступать в союзы, но они редко бывают прочными.

Маги и вампиры. Большинство магов и вампиров игнорируют друг друга, но в тех нечастых случаях, когда они действуют заодно, у них это выходит лучше, чем в случае гару и вампиров. Достаточно иронично то, что цели многих технократов совпадают с таковыми у вампиров:

увеличивать свою численность за спиной у спящих, пусть причины и разные. Однако эти две фракции в Мире тьмы не уживаются: технократы считают вампиров аномалией, заслуживающей уничтожения, а вампиры считают магов глупцами, заигрывающими с силами, которые не могут постичь.

Все три группы участвуют в политической борьбе, в том числе в своих же рядах. Во многих случаях цели одной группы соответствуют желаниям другой, но этого недостаточно, чтобы попытаться достичь солидарности. Гораздо чаще мнения и мотивация одной группы идут вразрез с таковыми другой группы. Гару из племени Красных когтей возражает как против экспансии Шабаша, так и против идей Технократии. Их идеалы настолько далеки друг от друга, что союз невозможен. Традиции и Тремеры очень давно враждуют, и эта вражда однозначно помешает сотрудничеству. Противоречия можно отложить на какое-то время, но редко это время бывает долгим. В большинстве случаев старые враги ждут повода, чтобы убрать помехи со своего пути, желательно - насовсем.

Имейте это в виду, вводя игроков в «Растущий хаос».

Признаки надвигающейся бури

In the heart of every stranger
Here he comes, look out
Teach the world a lesson
Here he comes, look out
Faith No More, "Crack Hitler"

Предисловие для гару

Они сидели вокруг затухающего вечевого костра. Их было семеро. Окружающая прохлада была не страшна их мохнатым телам. Разгоряченные празднеством и утомленные танцем гару несколько минут сидели молча, наслаждаясь ночной тишиной и красотой Луны.
Сегрид Поющий невпопад, Фианна первым нарушил молчание: «Говорят, Скорняк жив». Его голос был полон той жизнерадостности, которая бывает лишь у рагабашей, однако говорил он серьезно: «Я слышал, он разделался с целой группой ведьм в Канзасе. Нескольких убил, остальных лишил силы».
Несколько гару помоложе зашептались между собой. Старая Костоправка поежилась: «Мой старый друг из Сан-Франциско, Битник, сказал, что нашел освежеванные тела в старом железнодорожном вагоне. Он не знает, замешан ли в этом Скорняк, но от вагона, по его словам, несло Танцорами Черной спирали». Она плюнула в костер и дождалась, пока плевок испарится, а потом продолжила: «Если Хайт научил Танцоров своим штукам, то хуже уже некуда».
Один из щенков, не имеющий пока даже имени, подал голос. Он говорил так, будто рассказывает страшилки у костра в лагере: «Я слышал о заброшенном каэрне в Техасе близ Сан-Антонио. Там пахло кровью гару, а на освежеванных телах старейшин было вырезано: «Здесь был Сэмюэль Хайт». Он посмотрел на лица вокруг и не решился продолжать. Рассказ никому не показался оскорбительной выдумкой - они знали, что слухи правдивы.
По очереди они рассказывали о том, что слышали. Некоторые истории были нелепы и определенно не имели никакого отношения к Сэмюэлю Хайту, но слова были сказаны и страх рос. Его убивали, но он возвращался. Как теперь можно отрицать, что он жив? На Аляске освежевали несколько гару, а люди в то же время перебили десятки волков. Было ли это делом рук Хайта? В Лос-Анджелесе после недавнего землетрясения обнаружились останки более 20 гару, лишенных шкур. В Онтарио пропадали гару, а оборотни в России поговаривали о еще более загадочных смертях.
Даже если Скорняк был мертв, его имя упоминалось слишком часто. Наконец заговорил Вендиго. Искалеченное горло Прыгающего на облако издало тихий шепот: «Я слышал, что Сэмюэль Хайт едет в Мехико, чтобы объединиться с пиявками и положить конец всем гару».
Стая находится в своем каэрне, когда из септа Чистого сердца приходит новость о том, что Сэмюэля Хайта недавно видели в Аризоне. Джон Блэкхорс, кинфолк Вендиго, заявил о том, что встретил мужчину, назвавшегося Сэмюэлем Хайтом и предложившего ему шанс стать гару. Септ Цветных песков попытался выследить этого мужчину, но безуспешно. Блэкхорс также сообщил о том, что Хайт направлялся в Мехико, чтобы «найти могущественного союзника и внести смуту».
Некоторые считают странным тот факт, что Блэкхорс предупредил своего родича, ведь они никогда не были близки. Другие, особенно в септе Чистого сердца, считают, что все сходится: Хайт ищет недовольных кинфолков, чтобы сделать из них таких же, как он.
Поговорить с самим Блэкхорсом не представляется возможным - его расчлененное тело нашли спустя считанные часы после того, как он созвонился со своей сестрой Энн Сьюзен Блэкхорс. Никто в септе ранее не встречался с Хайтом, однако там отметили, что от трупа пахло оборотнем, причем в этом странном запахе угадывалась сильная порча Вирма.
Старейшины в каэрне, где находится стая, склонны сообщить ей эту новость, особенно если в стае есть Вендиго или если стая ранее сражалась с Хайтом. Если стая уже встречалась с Хайтом и решит изучить останки Блэкхорса, то сразу же опознает запах Хайта. Впервые гару заранее узнают, где объявится Хайт. Второй раз такой шанс может и не подвернуться.
Однако в Мехико почти нет гару, а те, кто есть, служат Вирму. Город наводнен пиявками, а полноценных септов там нет. Путешествие будет долгим.
Попытка добраться до Мехико по лунному мосту (наступательному или дикому) приведет стаю в самое Подбрюшье Вирма - единственное место во всем регионе, где открывается лунный мост. Любой гару, попавший в Подбрюшье Вирма, обречен. Гару даже не знают о существовании Подбрюшья и не готовы к тому, что их там ждет.

Предисловие для магов

«Я слышала, что ферму Кромби разорил оборотень. Кто-нибудь знает, правда ли это?» – слова прозвучали слишком обыденно и беззаботно. Остальные члены кабала посмотрели на Трину как на сумасшедшую. Они сидели в небольшом кафе, наслаждаясь блюдами из обширного меню и прихлебывая любимые сорта кофе. Трое членов кабала прикрыли руками глаза, массируя их – они знали, что через считанные секунды на них свалится головная боль.
Взгляд Гримма обжег юную Эвтанатос: «Надеюсь, ты выбрала, где тебя закопать в этот раз». «Да, дитя. Это правда, – прозвучал за спиной у Трины ледяной голос, дрожащий от подавленной ярости. Она быстро повернулась к нему и еще быстрее отвернулась обратно. К ней шел Алистер

Кромби, его лицо было бледным и безэмоциональным, словно маска. Затем на его губах возникла гадкая улыбочка и Трине захотелось куда-нибудь исчезнуть. Она чувствовала исходящую от него мощь, его гнев был почти осязаем. – Он разорил мою фамильную часовню, убил мою жену и лишил Мировое древо его силы». Его лицо побагровело от злости, но он по-прежнему улыбался, а в голосе чувствовался лед. «С вашего позволения я не стал бы это афишировать, – тон его голоса понизился на несколько октав. – Не хочу, чтобы Сэмюэль Хайт знал, что я объявил награду за него, живого или мертвого».

У пробужденных свои причины желать Хайту смерти, а Технократия жаждет поймать его и изучить. Он создал себе множество врагов среди магов и не озаботился о союзниках. Если предоставить Хайта самому себе, то он вскоре накопит столько парадокса, что это попросту опасно для здоровья окружающих. Кроме того, он уже уничтожил один узел.

Откуда-то пошли слухи, что в городе Кармел в Калифорнии неизвестными была разрушена небольшая часовня Сирот. Надежных улик, подтверждающих причастность Хайта, нет – однако из часовни исчез мелкий узел, который там был. У Технократии другие методы отъема узлов и часовень.

Персонажи могут быть знакомы с кем-то из Сирот или просто захотят узнать, что убивает магов. Если они уже преследуют Хайта за содеянное с Кромби или Эльдорадо, то могли услышать о нападении на часовню Сирот. В часовне было четверо Сирот, которые часто путешествовали, играли в собственной группе «Бездонная яма» и время от времени выступали в готских барах по всей стране, особенно на западном побережье.

Их звали Сэнди Коллоуэй, Брит Ленгли, Джейсон Фредерикс и Тони Круз. Их останки были найдены в подвале сгоревшего дома. Истерзанная душа Джейсона вопит от боли: медленная смерть свела его с ума. Если это место посетит тот, кто умеет разговаривать с мертвыми, он сможет узнать о том, что это сделал Сэмюэль Хайт (Дух 2 и Разум 3, а также бросок Манипулирования+Загадок по сложности 7).

Технократия также попытается собрать информацию. Из записей телефонных разговоров достоверно известно только то, что преступник на пути в Мехико, где встретится с парой десятков человек. Те, кому он звонил из этого места за последние две недели, отправились в путь – все, кроме Дианы Уайт, живущей в Сан-Франциско, Калифорния. Она признается, что знает Хайта, но не знает, куда он направился. Магия сфер может облегчить расследование, но может и все осложнить. Сразу после прибытия персонажей настигнут трое людей в черном, которые знают о случившемся и сделают все возможное, чтобы задержать или убить персонажей игроков, если они станут слишком активно изучать развалины. Технократия крайне заинтересована в выяснении причин взрыва.

Прелисловие для вампиров

Все ж знают Сэмюэля Хайта? Так вот, я слышал, что он едет в Мехико. Говорят, он знает, где спит патриарх. Нет, он не собирается замочить древнего – он хочет с ним подружиться. Я серьезно. Он говорит, что ему нужна его кровь, чтобы оставаться молодым. Нет, ему не нужно становление – мол, оно его убьет, ведь он оборотень. Но я все равно с ним дружу – я дружу со всеми, кто убивает оборотней.

Короче, петрушка такая: ему надо помочь. Кто-то должен прикрывать его зад, пока он делает всю грязную работу. Кто сказал, что ему должно достаться все веселье? Я? Я не против перекусить поздно вечерком. Так что я с ним.

С шабашитами все просто: Хайт вторгается на территорию Шабаша и знает о нем достаточно, чтобы понимать, что эти вампиры ведут кочевую жизнь. Он не удивится никому из шабашитов в этом месте.

Есть немалая вероятность того, что вампиры, ранее сталкивавшиеся с Хайтом, сохранили о нем теплые воспоминания. Обратно также справедливо. Хоть вводить так игроков и не рекомендуется, Хайт может попросить их о помощи в поисках того, кого он считает патриархом. Просить об этом Хайт станет только тех вампиров, кто совершал диаблери у него на глазах.

Хоть многие вампиры и выражают по этому поводу сомнения, Хайт знает о том, что вампирское сообщество разделено на Шабаш и Камарилью. К Свободному государству анархов он безразличен, а на территории Шабаша станет считаться только с шабашитами. Для большей сумятицы Хайт может пригласить также и камарильца, особенно если тот настолько доверчив, чтобы оказать Хайту услугу.

Хоть у Хайта нет причин враждовать с вампирами, он им не доверяет. Для него вампиры – это всего лишь источник витэ, позволяющего оставаться молодым и здоровым. Его знакомство с вампирами произошло следующим образом: его ударили носком, полным мелочи, по затылку и высосали часть крови. Несколько лет Хайт охотился на вампиров, а потом вернулся к излюбленной добыче – гару. Есть вероятность того, что один-два вампира из Европы или Азии сохранили о Хайте не такие уж и теплые воспоминания. Большинство вампиров с равной долей вероятности выступят и на стороне Хайта, и против него.

Хайт оказывал услуги нескольким вампирам, а еще известно, что он покупал витэ за немалые деньги, когда ему срочно нужна была доза. У Хайта зависимость от вампирской крови – без нее он состарится лет на десять, а то и больше. У Скорняка всегда при себе запас.

Хайт никогда не боялся и не будет бояться вампиров – они, как и прочие сверхъестественные существа, являются для него всего лишь пешками. И он достаточно умен, чтобы знать, с какой стороны наиболее вероятно предательство.
Скорее всего, вампиры из Нью-Орлеана хорошо знают, где найти Хайта, но там может найтись Гангрел или парочка Гангрелов, которые приняли Скорняка по убийству гару слишком близко к сердцу.
Любой вампир может снискать расположение Хайта, добровольно предложив ему помощь, однако Скорняк не склонен доверять незнакомым вампирам. Если вампир знаком с другими сверхъестественными существами, особенно Костегрызами, Сиротами и Вербена, до него могли дойти слухи о планах Хайта.
Кем бы ни был персонаж, вряд ли ему по душе придется мысль о том, что Хайт едет в Мехико, да еще и, возможно, за патриархом. По крайней мере, вампиры будут очень тщательно следить за Хайтом.
Так или иначе игроки попадут в Мехико и веселье начнется.

Хронология «Растущего хаоса»

2 октября
Сэмюэль Хайт натыкается и убивает обитателей небольшой часовни Сирот в городе Кармел, штат Калифорния. В течение следующих 3 дней Хайт высасывает энергию узла, вбирая ее в свой посох. Все попытки заглянуть в будущее оказываются безуспешны в связи с грядущим парадоксом.

7 октября
Хайт физически уничтожает часовню Сирот.

9 октября
Хайт встречает Джона Блэкхорса близ септа Цветных песков в Аризоне. Хайт предлагает кинфолку возможность стать гару. Тот отказывается.

10 октября
Хайт убивает Джона Блэкхорса после того, как тот сообщил об их встрече своему кузену, гару из септа.

27 октября
Хайт прибывает в Мехико.

28 октября (первый День мертвых)
В 12:01 город сотрясают взрывы. В возникших пожарах едва не погибают несколько вампиров, дорожное движение парализовано на несколько часов. Полиция Мехико начинает расследование, среди них – несколько Людей в черном и HIT-марков. Сверхъестественные обитатели Мехико охвачены паранойей.

29 октября (второй День мертвых)
Хайт вторгается в Подбрюшье Вирма. Слуги Пандемониума взбешены вторжением в их тайное жилище.

30 октября (третий День мертвых)
Хайт покидает Мехико, телепортируясь в Иорданию. Там он натыкается на нескольких странных магов, которые указывают ему путь в Параизо Виста. Если игроки следуют за ним, то их встречают сперва маги Аль-Дураба, а затем защитники Петры – могущественного военизированного города, скрывающего ужасную тайну.

31 октября (четвертый День мертвых/Хэллоуин)
Сэмюэль Хайт возвращается в Мехико. Технократия призывает очистить город от всех сверхъестественных существ, ее силы сражаются с Шабашем. Мертвые восстают, чтобы защитить свои семьи и от тех, и от других, а гару оказались меж двух огней. Вампиры, маги Традиций и гару прибывают в город со всего мира, преследуя свои собственные цели.

1 ноября (пятый День мертвых/День всех святых)
Война в Мехико продолжается, а гару проводят обряд мертвых, изгоняя призраков из мира живых. Шабашитов становится втрое больше, а гару бегут из Мехико, спасая свои жизни. Технократия вызывает подкрепление. Сэмюэль Хайт прибывает в Параизо Виста и пробуждает Уицилопочтли, очень старого и очень могущественного вампира. Игроки пытаются остановить Хайта и вступают в последний кровавый бой.

2 ноября (послесловие)
В Мехико продолжается война, единственным победителем оказывается «Пентекс». Игроки должны разобраться с тем, что произошло, и готовиться к тому, что будет дальше.

Дни мертвых

---

28 октября
00:00-11:00 – игроки прибывают в Мехико.
12:01 – по всему городу взрываются несколько зданий. Пожар не удается потушить, дорожное движение в большинстве районов города полностью остановлено.
12:15 – Технократия ищет причину взрывов, считая виновными гару. Неофициально введено военное положение.
17:30 – подрыв основных электростанций Мехико. Весь город остался без электроэнергии.
18:35 – вампиры проснулись и считают, что взрывы были покушением именно на них. «Пентекс» начинает свое расследование, подозревая саботаж.
Начинается ночь…

Глава I. Кровавый след

Fear not for your souls
for hate and power
Sing the song of immortality
The Dead Angel has come
Behold darkness and sorrow
In this empire
Liers in Wait, “Empire”

Первая глава похождений Сэмюэля Хайта начинается с прибытия игроков в Мехико. Благодаря Хайту город стоит на ушах. С этого момента игрокам придется спешить, а на их пути будут вставать тысячи препятствий.

Часть 1. Последний отсчет

War, children,
It’s just a shot away,
It’s just a shot away…
Rolling Stones, “Gimme Shelter”

День первый. С момента своего появления в Мехико Хайт занят лишь тем, что ищет мафусаила по имени Уицилопочтли. Он считает, что древний вампир спит в руинах ацтекской пирамиды – все улики ведут к таинственному правителю города. Ему слегка не по себе от мысли о пробуждении столь могущественного существа, но жажда бессмертия давно победила страх. Чем дольше он проживет, тем больше гару встретят свою смерть – так что игра стоит свеч. Сэмюэль Хайт решительно идет к своей цели.
Хайт знает, что его шансы малы: Технократия и гару обязательно встанут у него на пути, а отношения с бывшими нанимателями – «Пентексом» – у него весьма натянутые. Чтобы уравнять шансы, Хайт сделает так, чтобы его враги были заняты друг другом.

Диверсия
У Хайта в городе есть несколько союзников, которые получили конкретные приказы и с величайшей радостью исполнят их. Рано утром 27 октября подручные Хайта установили взрывчатку в дюжине районов города. Ровно в 12:01 28 октября город сотрясут взрывы. Взорвутся главный ж/д вокзал, Памятник революции, Музей Диего Риверы, отель «Кортес» и церковь Ла Сантисима – убежища вампиров Мехико. Хоть взрывы и не нанесут непоправимого ущерба, они отвлекут внимание сверхъестественных обитателей города.
Недавние нападения в южной части Мехико и угроза дальнейшего террора привели спящих в ужас – и теперь город сойдет с ума. Взвинченный Шабаш будет искать виновных. В результате взрывов несколько человек получат травмы, но по городу будут муссироваться слухи о сотнях погибших.
Дорожная обстановка в городе и без того невыносимая, а станет еще хуже – все основные магистрали будут перегорожены машинами аварийных служб, ведь у плана Хайта есть и вторая часть. Из нескольких районов города и даже с предоплаченных телефонных номеров в США будут сделаны звонки в полицию (включая особые тактические отряды, ведомые Людьми в черном) с сообщениями о заложенных бомбах.

Отключение
Заключительный этап начнется, когда взорвутся основные электространции Мехико. На закате проснутся вампиры. Спящие в панике, а кровососы ищут обидчиков. Костегрызы из септа Вкусной воды проведут всю ночь в боях с Шабашем и попытках избежать столкновения с Людьми в черном и HIT-марками, которых выпустили на улицу для подавления беспорядков. Осиротевшие души мертвых восстанут из Миктлана, чтобы вкусить подношения. Увидев хаос, царящий в городе, и не получив подношений, призраки впадут в ярость. Некоторые призраки встанут на защиту спящих, которых знали при жизни, от вампиров, технократов и гару – это усилит хаос.
В разгар боев Сэмюэль Хайт незаметно проскользнет в предполагаемое убежище Уицилопочтли, но оно заброшено. Он найдет и запомнит вход в Подбрюшье Вирма, чтобы утром вторгнуться туда с подкреплением.
По воле рассказчика игроки могут столкнуться с несколькими противниками. Надо заставить игроков поволноваться, но не причинять им большого вреда – история только началась.

HIT-марки патрулируют улицы в поисках нарушителей, особенно сверхъестественных существ. Итерация X хочет задавить волнения в зародыше, поэтому объявила охоту на все необычное в городе. Расследованием причин взрывов занимаются Люди в черном, которые сперва стреляют, а потом спрашивают.
Шабаш в ярости. Кто-то – возможно, камарильские агенты – пытался взорвать их, пока они спали в своих убежищах. Охота объявлена на всех незнакомых вампиров, а также гару и магов.

Септ Вкусной воды не ищет неприятностей, но в такую ночь гару склонны атаковать каждого (кроме неагрессивных гару), кто подойдет слишком близко без попытки заговорить. Эти оборотни – лучший шанс для игроков: они знают город и покажут дорогу в обмен на небольшую услугу. Помните, что у гару есть свои интересы, поэтому они не присоединятся к игрокам и не станут играть роль пушечного мяса.
«Пентекс» точно не уверен, кто взорвал город. Первостепенная их цель – убедиться, что не они были мишенью. Все постройки «Пентекса» охраняются штурмовыми отрядами, готовыми к бою с любым потенциальным противником.
Наконец, есть риск того, что злобные мертвецы решат, что в случившемся виновны игроки.

Первый день мертвых – День осиротевших душ

Дни мертвых – это смесь католических и ацтекских традиций. Миссионеры-католики добавили канун Дня всех святых и сам День всех святых (которые изначально были языческими праздниками) к местной вере в Миктлан (землю мертвых) и Миктлантекутли, ацтекского бога мертвых. Подгонка католических праздников под местные верования потребовала удивительно мало усилий. За считанные годы к ацтекским богам в Миктлане присоединились святые и демоны, а коренные мексиканцы приняли эти изменения так же легко, как народные массы смирились с необходимостью платить налоги. Хоть Дни мертвых не имели ничего общего с Хэллоуином, в Мексике они в значительной мере слились воедино.

В Дни мертвых преграда между миром мертвых и миром живых истончается, призракам становится куда легче ходить среди людей. Большинство навещает свои семьи, чтобы убедиться, что с ними все в порядке, но кое-кому этого мало. Дни мертвых – это время наказания для тех, кто обидел мертвеца или причинил зло его живой родне. То, что было временем почитания памяти усопших, стало временем страха - и, вместе с тем, ослушания. Над мертвыми шутят и одновременно задабривают, молятся и пируют – вот что такое Дни мертвых.

В первый День мертвых вспоминают об осиротевших душах – о тех, у кого не осталось семей, о ком никто не вспомнит и не принесет подношений. Многие мексиканские семьи оставляют за пределами жилища еду и питье для осиротевших, а в небольших общинах несколько семей обычно складывают еду в местной церкви, чтобы осиротевшие не приходили в дома. Когда ночь закончится, осиротевшие мертвецы должны вернуться в Миктлан и пребывать там до следующего года. Само собой, так бывает не всегда.

29 октября

Раннее утро – игроки, возможно, столкнулись с септом Вкусной воды и узнали от Странницы, где ожидать появления Хайта. Однако Хайта заранее предупредили его помощники, поэтому он смог сбежать.

06:00-19:00 – технократы изучают места закладки бомб и убеждаются в том, что это сделали маги Традиций. Вампиры спят в своих убежищах. Гару тщетно ищут Сэмюэля Хайта, который вторгается в Подбрюшье Вирма.

19:30 – игроки следуют за Хайтом в какую-то нору

Сцена для магов

Полчаса в городе – и все летит к чертям. Воздух был густым из-за дыма от пожаров, которые местные так и не смогли локализовать, а призраки голосили так, что… хм… мертвого могли разбудить. Вдалеке раздавался вой гару, а солнце уже село, так что эти чертовы вампиры обязательно явятся, чтобы отомстить за то, что с ними сделали, пока они спали. Гримм смотрел налево, Трина оглянулась, а потом вновь посмотрела ему в глаза. Ее лицо было бледным, движения – нервными и дергаными: «У нас гости».

Гримм посмотрел поверх ее плеча и увидел появившихся в поле зрения HIT-марков. Его лицо было таким же невозмутимым, как и у них, вот только их было пятеро. Разумнее было сбежать.

Маги Традиций и Сироты, прибывшие в Мехико, пойдут по следу убийцы. Большинство магов хоть что-то, но слышали про оплот Технократии в Мехико, поэтому действовать будут с осторожностью, что разумно на вражеской территории. Однако осторожность бесполезна после того, как отгремит полдень 28 октября. Технократы на взводе: город атакован, виновники неизвестны. Технократия будет искать незнакомых магов и прочих пробужденных, реагируя на любые признаки вульгарной магии, HIT-марки и Люди в черном повсюду и ищут виновных, будучи готовы разобраться с любым, кто встанет на пути.

Технократия не определилась с отношением к «Пентексу», но в Мехико она не трогает корпорацию и ее служащих. Для многих жителей «Пентекс» – основной источник дохода, поэтому местные технократы закрывают глаза на паранормальные делишки компании. Технократия и «Пентекс» достигли взаимопонимания: они не переходят друг другу дорогу и даже помогают друг другу время от времени. Если фомор на службе «Пентекса» обнаружит мага, он немедленно сообщит о нем и по возможности проследит за ним.

Единственное, что спасет мага – это паранойя. Поймают на горячем – быть беде. В лучшем случае мага возьмут в плен, но могут и убить на месте. Любые логичные возражения бесполезны, если только маг не использует сферу Разума.

Основная цель игроков – обнаружить Сэмюэля Хайта. Есть риск того, что игроки отложат его поиски, особенно в случае Традиций, противостоящих уничтожению природы. Вокруг игроков возникают конфликты, но разумнее будет в них не ввязываться. Важнее всего – выследить Хайта, особенно когда технократы на хвосте.

В первую ночь найти Хайта почти невозможно. Его посох дает ему необычайно мощную защиту от магического обнаружения. Лучше начать с поиска его пособников. Единственным из окружающих, кто в курсе планов Хайта, является Странница, Мэри Тейлор (см. книгу I, главу II). Мэри знает очень много о планах Хайта, но немногое расскажет добровольно. Мэри боится Хайта и боится того, что с ней сделают другие гару, если узнают о ее прошлом. Из-за этого она

боится даже собственной тени. Она полностью сломлена духовно и в случае малейших неприятностей сбежит или нападет (решает рассказчик).
Мэри может сообщить магам, что Хайт искал тайный проход около пирамиды Уицилопочтли, но ее надо вынудить рассказать это. Опять же можно использовать сферу Разума, но это чревато как вниманием Технократии, так и гневом Костегрызов. Если в кабале нет самоубийц, то им надо избегать и того, и другого.

Сцена для технократов
Технократия прочно обосновалась в Мехико. Игроки могут изначально находиться в нужной части города или временно быть размещены там. Для технократов приключение начинается с взрывов, сотрясших здание, в котором размещен их конструкт – они отправятся искать причину и найдут больше, чем рассчитывали.
Независимо от того, есть ли среди игроков оборотни, можно быть уверенным, что по городу рыскают гару в поисках Хайта. Столкновение со стаей гару опасно по двум причинам. Во-первых, оборотни находятся в полной боеготовности и с радостью порвут на куски одного-двух запятнанных Вирмом магов. Во-вторых, гару выполняют задание, имеющее чрезвычайную важность для их вида. Они быстры, смертоносны и не любят, когда им мешают.
Жизнь технократов-гостей дополнительно усложняют странности их местных коллег. Хоть они и следуют идеям своих Конвенций, но в ходе исследований они не просто следуют инструкциям, а наслаждаются мучениями жертв. Даже по стандартам Технократиии они жестоки и бездушны.

Сцена для гару
Лающая на луну была готова ко всему. Присоединяясь к охоте на Скорняка, она осознавала весь риск и мизерность своих шансов на выживание. Даже воздух вокруг пропах Вирмом настолько, что она не могла сосредоточиться. Даже в форме хомид волосы на загривке встали дыбом. Врагу городов пришлось еще хуже. Из пасти Красного когтя шла пена, он клацал челюстями, как будто кусал кого-то видимого только ему. Лающая на луну понимала, в чем дело: Враг городов ненавидел этот город. Живя в Юте, он никогда не видел настолько сильной порчи. Раздался пронзительный вой, но это был не вой гару – на охоту вышли пиявки. Их было не одна и не две, даже не десяток. Лающая на луну воззвала к своей ярости, переходя в кринос. Милостивая Гайя, ходячих трупов было двадцать…
Главная причина прибытия в Мехико – охота за Сэмюэлем Хайтом. Его нужно уничтожить раз и навсегда. В городе силен Вирм, любой гару с Чутьем Вирма будет ошеломлен силой местной порчи. В город нельзя попасть по лунному мосту: единственный каэрн в городе находится в лапах Танцоров Черной спирали, и это должно быть очевидно еще до прибытия на место. Тех гару, кто решится прорываться в Подбрюшье Вирма, ждут либо быстрая смерть, либо порча Вирма.
Если члены стаи ранее встречались с Хайтом, у них есть незначительный шанс (слежение[20] + основной инстинкт, сложность 9) найти его по запаху, однако идти по следу очень сложно. Хайт использует сферу Связей и телепортируется с места на место – его след внезапно начинается и так же внезапно обрывается.
Выживание в Мехико требует от гару осторожности. Городом правят Танцоры Черной спирали, которым постоянно нужны новые рекруты и свежее мясо для принесения в жертву Вирму. Единственными союзниками в городе на данный момент являются Костегрызы из септа Вкусной воды, которые, хоть и более агрессивны, чем большинство Грызущих кость, но рады любому гару, который не поддался Вирму. Они помогут стае, но взамен они попросят об услуге. Через 4 дня, в пятый День мертвых, Костегрызам понадобится помощь в проведении обряда мертвых, призванного проводить умерших в следующую жизнь, пока ими не овладел Вирм – этот ритуал необходим Мехико. Костегрызы помогут стае независимо от того, согласятся ли игроки, но обещание помочь позволит быстрее добиться помощи.
Мэри Тейлор, которую Костегрызы знают только как Странницу, на самом деле Танцующая в шкурах (ее данные см. в главе II, данные по Танцующим в шкурах см. в приложении) и знает многое о Сэмюэле Хайте, но сведения выдаст крайне неохотно. Актриса из нее плохая, поэтому бросок бдительности + сообразительности по сложности 8 позволит членам стаи заметить, как она дергается при упоминании имени Хайта. Убедить Мэри все рассказать поможет бросок манипулирования + загадок по сложности 7.
Мэри знает, что Хайт охотится за могущественным вампиром, чтобы стать бессмертным. Она знает, что он ведет поиски вампирского логова возле пирамиды Уицилопочтли. Это все, что она может рассказать стае.
Мэри Тейлор не пахнет Вирмом. Если ее заставить, она признается в том, что стала Танцующей в шкурах, прошла обряд очищения и попала в Эребус, где волны расплавленного серебра выжгли из ее тела порчу Вирма. Она говорит только правду и не просит у стаи пощады. Стая может сделать с ней все, что захочет, но Костегрызы будут сражаться за нее – лидер септа

[20] А вот тут непонятно. В оригинале сказано Tracking, но такого трайта у оборотней нет. В гайдах игрока по магам, призракам и вампирам есть навык Tracking, но бросок «навык + талант» противоречит правилам.

Папаша Мачете считает, что Мэри очистилась от Вирма и нужна им, а остальные члены септа поддержат вожака.
В Мехико есть могущественные техномаги, которые будут расследовать любое проявление насилия и уничтожать виновных. Если стая собирается выжить, им нужно проявить осторожность. Костегрызы могут поделиться с игроками особыми таленами, но для этого нужно убедить их в своей значимости, а добиться доверия септа Вкусной воды нелегко. Талены выдаются только с одобрения Папаши Мачете.
В этой яме вампиры куда сильнее, чем в любом другом городе на континенте, и они куда чаще лезут в драку. Кроме того, они ищут, кто же взорвал их убежища. Столкновение с Шабашем гарантирует жестокую и мучительную смерть, а тем, кому совсем не повезло – существование в теле мерзости. Игроки сильно проигрывают в численности, и их единственная надежда – заручиться поддержкой Грызущих кость и быть чрезвычайно осторожными.

Сцена для вампиров
Блейк смотрел на Хендрикс и удивлялся тому, как Вентру всегда остается такой спокойной. Блейк был способен на все, только не на спокойствие: перспектива попасть к двум сотням не самых приятных сородичей его не радовала. Но пути назад не было – слишком многое стояло на кону. Нельзя было дать Хайту разбудить патриарха. В конце концов, они могут предложить ему что-нибудь взамен. Блейк предложил бы человеку свою кровь. Хотя нет, человеком Хайт не был. Хайт был магом или даже магом-оборотнем.
Хендрикс выхватила из своей крошечной сумочки здоровенный пистолет – Блейк завидовал этому таланту. За его спиной синекожий Терьер стал видимым и указал в сторону ближайшего переулка. Они успели спрятаться как раз вовремя – мимо промчалась стая странно выглядящих оборотней, громко лая и бряцая мерзкого вида оружием.
Блейк услышал вздох Хендрикс и обернулся к ней как раз в тот момент, когда кол вонзился в его грудь. Он чувствовал невыносимую боль и наблюдал за тем, как из люка в переулке вылезают новые черные фигуры – гару, еще более жуткие, чем первая стая, каждый новый был уродливее предыдущего. Один из них заговорил, и голос звучал как выстрел из пушки: «Пандемониум будет доволен»...

Камарилья и анархи
Мехико расположен в самом сердце владений Шабаша. С какой стороны ни глянь, на каждого игрока приходится не менее 30 шабашитов – шансы хуже некуда. Если игроки прибыли в город вместе с Хайтом, то им придется защищать его всеми силами – без него из Мехико живьем не выбраться. Если у кого-то из игроков в дополнениях есть высокое знание Шабаша, то можно попытаться блефовать и выйти из города, убедив шабашитов в том, что вы – свои.
Если персонажи игроков – архонты или имеют в дополнениях известность, то для них все еще хуже. Шабаш ведет картотеку по архонтам на службе Камарильи, и хоть эта картотека далеко не полна, для архонтов имеется высокий риск быть узнанными, даже если они раньше не сражались с шабашитами – как и члены Черной руки, архонты быстро завоевывают себе репутацию.
Любой вампир, кроме давно находящихся на территории Мехико, вызывает подозрения, особенно с учетом взрывов, произошедших днем.
Напомним: главная причина пребывания в городе – Сэмюэль Хайт. Независимо от того, хотят игроки помочь ему или помешать, все завязано именно на нем. Если игроки с ним заодно, то он попросит их следить за соседними сверхъестественными существами. Если игроки ищут Хайта, то им придется нелегко. Информаторов в городе у них нет, так что в поиске цели придется полагаться только на свои Дисциплины.

Шабашиты
Есть вероятность того, что стая знает город или хотя бы знакома с кем-то из местных вампиров. Если стая действует сообща с Хайтом, они могут уговорить его действовать тихо при том условии, что будут его охранять. Стая может и не пойти с Хайтом, но большинство вампиров с радостью отправится за ним в надежде убить древнего.
Из всех фракций Шабашу легче всего приходится в Мехико – в конце концов, это их родной дом. Однако стае придется столкнуться с некоторыми сложностями: странствующими гару, взбешенными магами Традиций и вездесущими технократами.
Если же стая выступает против Хайта, ей придется выяснить его местонахождение. Хайта трудно найти, особенно когда он столкнул между собой противоборствующие силы по всему городу, чтобы замедлить преследователей.
Стая может столкнуться с тем, что местные контакты, некогда дружелюбные, внезапно стали враждебны. Несколько вампирских убежищ оказались под угрозой, поэтому большинство местных шабашитов проявляют агрессию по отношению к потенциальному противнику – в том числе, и другим шабашитам.

День второй. Нисхождение

Deep beyond the shadows of oblivion
Chaos is about to overflow
Evil germinates beneath the homeland
A deadly seed which never ceased to grow.
Ruthlessly, the syndrome will infest the lives
Of thousands who shall try to overcome
But no one is immune to this catastrophe,
The dawn of doom has only just begun
Demolition, "Prolegomenon/Matanza"

Хотя данная книга содержит все данные, необходимые для введения Подбрюшья Вирма, рассказчик может ознакомиться также с другими книгами White Wolf: The Book of the Wyrm для Werewolf the Apocalypse; The Sabbat Player's Handbook, Clanbook Nosferatu и The Storyteller's Guide to the Sabbat для Vampire the Masquerade; The Book of Chantries и The Book of Shadows для Mage the Ascension. Их наличие не является необходимым, однако в них содержится полезная информация по обитателям Подбрюшья Вирма.
Во второй День мертвых игроки продолжают охоту за Сэмюэлем Хайтом, причем успешнее. Удалось проследить путь Хайта до того места, где он был прошлой ночью, и след ведет в пирамиду и Подбрюшье Вирма. Пока в городе разгорается паранойя, игрокам и Хайту придется погрузиться в то, что является одновременно логовом отступников Носферату, ульем Танцоров Черной спирали и лабиринтом Нефанди. У мертвецов Мехико тоже есть свои счеты к этому месту: многие хотят отомстить служителям Подбрюшья. А есть и те, кто обезумел и будет нести вред любому, лишь бы разделить с кем-то свои мучения.

Второй День мертвых – День непрощенных душ

Дни мертвых многое значат для мексиканских спящих: это повод вспомнить тех, кого любил, почтить прошлое и немного повеселиться. Однако в los Dias de Muertos нужно не только помнить тех, кого любил, но и бояться непрощенных.
Во второй День мертвых двери Миктлана открываются для тех, чья смерть была жестокой. Жертвы убийств, насилия и катастроф – непрощенные – возвращаются домой. Кто-то из них хочет, чтобы о нем вспомнили. Кто-то ищет отмщения.
Живые оставляют еду и питье в священных местах в надежде, что призраки не потревожат жилища. Мексиканские пекарни старательно производят Pan de Muertos – хлеб, отдаваемый мертвым – и сладости, которые едят живые, демонстративно бросая вызов призракам. Пекарни производят самые разные сладости от простых сахарных черепов до изысканных шоколадных гробов с нанесенным именем покупателя. Съесть сахарный череп, на котором стоит твое имя, означает демонстративно показать смерти, что ты ее не боишься. Несмотря на риск, многие Эвтанатос посещают небольшой городок возле Мехико, чтобы купить как можно больше сладостей со своими именами. Никто, кроме Эвтанатос, не знает, что такие сладости содержат тасс, доступный лишь тому, чье имя совпадет с нанесенным. Что это – магия, создаваемая верой пекарей и покупателей, или вранье магов смерти? Те, кто могли бы ответить, молчат.
Призраки во второй День мертвых редко бывают дружелюбны, большинство жаждет справедливости. Если персонажи раньше бывали в Мехико и убивали, их ждет неприятный сюрприз. К непрощенным относятся с почтением и страхом – никто не знает, кого они обвинят, и никто не защищен от их гнева.

Пандемониум

Вонь была почти невыносимой – смесь смрада гниющей плоти, сточных вод и чего-то намного хуже. Большинство старалось дышать ртом, но потом ощущало во рту вкус мертвечины. Стены были покрыты черной липкой слизью, и никого не удивило бы, если б у коридора были зубы – огромные бритвенно острые клыки, между которыми застряли куски мяса и сухожилий.
Туннель вел все ниже и заканчивался пещерой. Ощущение твердой почвы под ногами принесло облегчение. В пещере было темно, имеющееся нездоровое сияние лишь скрывало то, что находилось в темноте – возможно, оно и к лучшему. Воображение разыгралось, рисуя то, что скрывалось в клубящейся тьме.
То, что росло из руин величественной пирамиды, вспучивалось и двигалось. Оно издавало звуки, похожие то на крики боли, то на стук больного сердца. Пирамида и без того была жуткой, но нечто черное и простирающееся дальше, чем видели глаза, вселяло страх. Кто-то прошептал в темноте, и этот шепот выражал и неверие, и страх: «Господи… Кажется, оно живое». В подтверждение этих слов то черное вновь зашевелилось и пустило длинные щупальца, которые незряче поползли в сторону чужаков.
Стоя там, где существо до них не дотягивалось, они увидели, как Сэмюэль Хайт проскользнул под тушей чудовища вглубь руин пирамиды…

На второй день Хайт ждет захода солнца, прежде чем продолжить свой путь. Вампиры только что проснулись, маги и гару утратили терпение. Попытки найти Сэмюэля Хайта днем не принесут успеха. Пока игроки идут по его следу, Хайт ищет убежище Уицилопочтли и обнаруживает, что оно заброшено. Однако есть улики, которые указывают на его новое местонахождение – по крайней мере, Хайт так считает.
Однако Хайт упустил одну крайне важную мелочь, которая позволит игрокам получить преимущество и подстроить западню – но только в том случае, если они ее найдут. И если переживут спуск в Подбрюшье.
Хайт подозревает, что кто-то может его преследовать, но не знает о том, что на него на самом деле идет охота. Пока игроки спали (особенно в случае вампиров), он действовал и почти исчерпал свои силы. Однако не стоит думать, что он боится драки – Хайт знает о том, куда идет, и готов к худшему.
Игрокам для начала надо понять, во что они влипли. Подбрюшье – опасное место, где каждый день творятся безумие и насилие. Кроме того, никто в городе не знает ничего об этом месте. Если игроки завели нужные знакомства, они могут попросить помощи в этом чрезвычайно опасном деле. Хайт – это самая безобидная из опасностей Подбрюшья. Сэмюэль может возжелать забрать шкуры игроков или их силу, но обитателям Подбрюшья нужны их души.
В Подбрюшье полным-полно систем раннего оповещения о вторжении. Никто не сможет войти или выйти незамеченным. Однако незваных гостей могут принять за бомжей или животных. Если игроки не будут палить из пушек, обитатели Подбрюшья не будут торопиться.

Подбрюшье

There once was good blood in the breeze here
We rode across the lake each new year
What have I remembered
What did this used to be
Crash Test Dummies, “Winter Song”

Общие данные по Подбрюшью приведены в книге по Мехико, но эта сцена потребует дополнительных подробностей. Вход, который нашел Сэмюэль Хайт, расположен возле самого центра Подбрюшья, в нескольких сотнях футов от настоящих руин пирамиды Уицилопочтли. Проход в Подбрюшье вымазан скользким маслянистым веществом, мерцающим в кромешной темноте.
Здесь стоит сильный запах разложения, а то, чем покрыты стенки туннеля, при пристальном рассмотрении окажется живой белковой пленкой – как если бы туннель был глоткой, а это вещество – слюной. Длительное воздействие этого вещества равносильно способности бейнов Infectious Touch. То, что им покрыто, через несколько часов начинает менять свой химический состав. В Подбрюшье есть естественное освещение – бледно-зеленое свечение множества грибов, растущих на огромной площади. Света мало, поэтому броски восприятия идут по сложности 8, однако Дары, Дисциплины и магия могут компенсировать эту неблагую темноту.
Пирамида Уицилопочтли когда-то имела высоту более 200 метров, ныне она вдвое выше. Пирамида покрыта трещинами, от нее отваливались куски там, где из нее пророс Пандемониум. Он живой, под его черной шкурой видна пульсация сосудов, в которых кипит гной, заменяющий Пандемониуму кровь.
По всему Пандемониуму снуют его лишенные разума слуги, подобные червям. Они лечат его раны и готовят места формирования новых побегов. Земля вокруг Пандемониума пропитана ядом, по ней разбросаны человеческие останки, на ней растет шевелящийся лишайник. У основания пирамиды лежат бесчисленные тысячи тел, от некоторых остались только кости, другие еще истекают кровью. Хуже всего то, что некоторые еще живы, а Пандемониум медленно всасывает их в себя, чтобы расти. Стоит невыносимая вонь (для продолжения требуется бросок силы воли, сложность индивидуальная; неудача означает трату пункта силы воли, ботч означает бегство на поверхность, при этом вампиры впадают в безумие, гару – в лисье бешенство).
Хайт уже вошел в пирамиду – прополз под Пандемониумом в одну из трещин в стене. Игроки едва успели его заметить.

Сцена для магов Традиций
В этой сцене маги находятся в выигрышном положении, особенно те, кто владеет сферами Связей, Жизни, Духа и Времени. Связи дают свободу перемещения, позволяют телепортацией уходить от проблем, почувствовать находящееся в глубинах Подбрюшья и сбежать. Жизнь позволяет обнаруживать живых существ и, возможно, замечать то, что другие не заметят. Дух поможет понять, какого рода бейны обитают внизу (если персонаж знает это, но игрок хочет продолжать, это может потребовать траты пункта силы воли – по решению рассказчика). Время дает возможность заранее увидеть, что их ждет внизу; сообщите игроку, что все, что он видит, это движущиеся силуэты во мраке – это действительно все, что можно увидеть без помощи магии.
Любое использование сфер будет замечено местной охраной – Людьми в черном-барабби. Вторая точка Жизни не позволяет видеть Носферату под Затемнением, поэтому простой поиск живых

узоров не гарантирует магу обнаружение тех, кто пожелал остаться незамеченным. Роут сферы Сил Veil of Invisibility работает схожим образом и эффективен против служителей Вирма. Персонажи легко могут прийти к ложным умозаключениям, особенно при появлении Людей в черном-барабби. Важно четко дать понять, что эти Люди в черном больше не служат Технократии: они выглядят так же, но есть что-то *неправильное* в их поведении и речи. Сам вид Пандемониума должен внести полную ясность – это может быть только делом рук нефанди. Если завяжется драка, Сэмюэль Хайт услышит это и максимально быстро сбежит.

Сцена для технократов
Для технократов справедливо все вышесказанное, но у персонажей больше шансов добраться туда, куда они идут. Пусть местная Технократия и поражена порчей, она сможет уничтожить Подбрюшье, если узнает о его существовании. Если игроки решатся позвать на помощь, полный штурмовой батальон будет там в течение нескольких минут. Битва будет эпичной, но в итоге все равно победит Технократия.
Однако если вызвать штурмовые отряды, потеряются всякие следы Сэмюэля Хайта. Единственной надеждой остается сфера Времени, способная показать, что же нашел Хайт. Многие поверят, что Хайт погиб в этом сражении, однако умные персонажи заметят, что его тела нигде нет.
Игроки могут отказаться от помощи и будут взяты в плен или убиты. В случае плена они испытают на себе чудеса каула, который превратит их в слуг-барабби, если их быстро не спасут.

Сцена для гару
Сэмюэль Хайт возвращается туда, где его видели прошлой ночью. Оттуда его легко отследить до норы, ведущей во вражескую цитадель. Искать Хайта в Подбрюшье нелегко: он использует свои магические силы для быстрого перемещения и защиты от обнаружения. Он может пройти большой отрезок пути, не оставив ни единого следа. Гару с Чутьем Вирма, войдя в Подбрюшье, будут ошеломлены силой здешней порчи. Здесь разгуливают Танцоры Черной спирали, которые атакуют игроков, как только заметят.
Если использовать маскировку и действовать осторожно, до пирамиды можно добраться без особых проблем. Неудачи и ботчи на любых бросках могут привести к тому, что Танцоры Черной спирали обнаружат игроков (восприятие + бдительность по сложности 7 в случае неудачи и по сложности 5 в случае ботча). В случае обнаружения Танцоры зовут остальных жителей улья и нападают. Танцоры попытаются одолеть игроков и затащить их в Малфеас и заставить танцевать по Черной спирали (подробнее см. Book of the Wyrm). Если игроки не сдадутся в плен, Танцоры попросту перебьют и сожрут их. Костегрызы на поверхности не предложат помощь и не откликнутся на зов – у них есть мозги, потому они и живы. Известность, полученная посмертно, их не интересует.

Сцена для анархов и камарильцев
Все вампиры вынуждены ждать до вечера, чтобы проснуться. Хайту ждать не нужно, и он вовсю пользуется этим преимуществом. Вторжение в Подбрюшье – опасная задача, особенно для вампиров, не принадлежащих к Шабашу. Вампиры-инферналисты и без того опасны, а поддержка со стороны нефанди и Танцоров Черной спирали делает их практически неудержимыми. Для выживания необходимо Затемнение, но и оно не дает стопроцентной гарантии.
Если игроки не хотят рисковать своими персонажами, не заставляйте их. Однако напомните им, что здесь лежит в торпоре основатель клана и единственный шанс его найти (независимо от того, хотят ли игроки спасти или осушить мафусаила) – отправиться вниз, вслед за Сэмюэлем Хайтом.
В случае поимки игроков диаблеризируют или посадят на узы крови. В последнем случае их заставят перейти на Путь откровений зла или принесут в жертву Баалу.

Сцена для шабашитов
Стае придется быть очень осторожной – Носферату Подбрюшья жаждут их крови и их душ. Если игроки не знают принципов Пути откровений зла, их диаблеризируют или обратят в свою веру. Преимуществом для стаи станет возможность вызова подкреплений с поверхности, вот только значительное число шабашитов в Мехико уже следует Путем откровений зла. Кому можно доверять? Без очень веской причины никто из шабашитов не станет помогать игрокам.
Если игроков обнаружат и начнется бой, Хайт стремительно сбежит. Ему драка не нужна – его заботят вещи поважнее.

Попались!
Если Пандемониум обнаруживает персонажа, то отращивает на поверхности щупальца и с силой опутывает ими жертву. Щупальца имеют следующие характеристики: Сила 5, Ловкость 7, Выносливость 3. Они отращиваются по 6 штук, но при необходимости Пандемониум сделает еще. При нападении на Пандемониум он призовет Людей в черном-барабби, а по всему телу существа пробежит дрожь. Нефанди и Танцоры Черной спирали немедленно поймут, что их атаковали.

Любой игрок (если он не шабашит), пойманный Пандемниумом, на второй ход отправляется в бесформенную пасть, если не успеет освободиться. Проглоченный персонаж оказывается в камере, где иглоподобные отростки впрыскивают в тело тягучую парализующую жидкость. Токсин не смертелен, урон от него можно поглощать. Дар Сопротивление ядам обезвреживает токсин, вульгарная магия позволяет бороться с ним, на вампиров он вообще не действует. Пойманный игрок не беззащитен: если он будет быстро соображать и быстро атаковать, Пандемониум не сможет наносить ему постоянный урон. Прочие игроки могут решить, что проглоченный погиб, но рассказчик должен сообщить, что внутри Пандемониума идет борьба. Не надо давать им слишком много подробностей – пусть сами догадаются, что происходит. Если игроки бросят проглоченного, через несколько часов он полностью переродится, став либо Танцором Черной спирали, либо последователем Пути откровений зла, либо нефанди, и будет помнить о том, что товарищи ему не помогли. Даже после этого персонажа еще можно будет спасти, хоть вероятность и крайне мала: некоторые Дары, Дисциплины и роуты могут исправить случившееся (см. различные книги правил).

Сцена 2. Внутри Пандемониума

Руки Гримма нестерпимо жгло, он чувствовал, как при каждом движении обдирает с них кожу. Но впереди был Хайт, и надо было продолжать преследование. Если бы кабал не столкнулся с гару и не заручился их помощью, шансов бы у них не было. Гримм нервничал: за такой подарок судьбы придется чем-то расплатиться. Идущая впереди Трина прислонилась к стене, улучив долгожданную секунду отдыха.
«Трина, нельзя останавливаться», – прошептал Гримм, а оборотни позади него зашипели, призывая к тишине. Трина обернулась к Гримму, ее лицо вместо обычной досады выражало только боль и страх. «Твою мать», – он увидел, что голова Трины коснулась чего-то черного над ней и это черное прилипло к ее затылку. «Твою мать, - повторил он. – Я думал, что это всего лишь тень». Оправдание прозвучало жалко. На его глазах черные щупальца полностью оплели ее лицо и оторвали Трину от земли. И тут она наконец закричала…
Единственный способ уйти от Пандемониума – вползти в туннель, в котором скрылся Хайт. Но даже это не гарантирует безопасность. Пандемониум – живое существо, вечно жаждущее знаний и силы. Игроки должны быть осторожными и умелыми, чтобы не коснуться того, что над ними и вокруг них. Прикосновение к Пандемониуму не только неприятно, но и опасно.
Пандемониум движется неторопливо, затекая в щели и трещины, как мед в жаркий летний день. Покрытая мерцающими выделениями шкура Пандемониума служит ему органом зрения. Пандемониум видит каждого, кто его коснулся, и определяет содержание порчи в нем. Хайт достаточно испорчен, чтобы Пандемониум его не тронул, большинство шабашитов Пандемониум также пропустит без проблем, с гару и магами такое не пройдет. Надо любой ценой избегать прикосновения к существу, гару ощущают это инстинктивно. Рассказчик должен заострить вниманию на том, что Пандемониум растекается подобно сиропу и тянется к игрокам.
Чтобы успешно проползти по коридору и достигнуть древнего убежища внутри пирамиды Уицилопочтли, необходимо набрать 15 успехов на продолжительном броске ловкости + уворота по сложности 5. Неудача на броске означает, что нужно подождать, пока существо сдвинется достаточно, чтобы проскочить мимо. Ботч означает, что персонаж замечен.

За пределами Пандемониума
В конце длинного коридора находится камера, которой Пандемониум никогда не касался. Камера длинная и низкая: три метра в ширину и полтора в высоту. Здесь Уицилопочтли несколько веков лежал в торпоре.
Хайта здесь уже нет, но остались следы его пребывания. Пыль, лежавшая толстым ковром на полу, теперь поднята в воздух. Под ногами лежат несколько свитков, которые из-за древности пожелтели и рассыпаются при прикосновении. Их недавно трогали и повредили. Бросок восприятия + бдительности по сложности 7 позволит найти бумаги, спрятанные за небольшим каменным столом в углу, их не трогали.
В бумагах по-староиспански указано истинное местонахождение Уицилопочтли. То убежище, в котором сейчас находятся игроки, древний вампир покинул в 1978 г. Новое убежище расположено в горах возле Мехико рядом с городком Параизо Виста, название которого означает «взгляд в рай». Сэмюэль Хайт этих бумаг не видел.
А то, что он видел, ведет его совсем в другую сторону – через океан в Иорданию, где в Долине царей стоит небольшой город, спрятанный от спящих. Это Петра, в которой обитает могущественное существо – маг, мумия, вампир или что-то похуже. Те, кто знает об Иордании, боятся приезжать туда – пробуженного, вторгшегося в Иорданию, преследуют безумие и смерть.
Судя по всему, Хайт отправился в Иорданию, а конкретнее – в Петру. Игроки отправятся за ним? Если да, переходите ко второй главе. Или они будут ждать его возвращения? Или же они решат опередить его и отправятся в Параизо Виста? Независимо от их выбора впереди будет лишь хаос.

Часть 2. Поездка

There are rights
When the wind comes howling through my old place
I have dreams
And I wake up with the sweat pouring down my face
And I wait till the morning comes
Crash Test Dummies

Вторая часть «Растущего хаоса» посвящена посещению Иордании и легендарной Петры. Подробнее Петра и Иордания описаны в книге World of Darkness, здесь эти данные не приведены с целью экономии места. В данной главе освещены важнейшие моменты, однако подробности сделают поездку интереснее.

Сюжет
Игроки пытаются найти Сэмюэля Хайта раньше, чем он разбудит кого-то, кого лучше не тревожить. Хайт одержим поисками Уицилопочтли и убежден, что его цель находится в Петре, хорошо защищенной части Иордании, о существовании которой мало кто знает. Хайт не тратит время попусту – он немедленно отправляется на поиски древнего вампира.

Что произошло: Хайт телепортировался в Иорданию, следуя указаниям в одном из свитков, который он взял с собой. У него есть информация, которой нет у игроков, и он использует ее, чтобы получить над ними преимущество. Это путешествие не входило в его планы, и здесь нет его обычной команды поддержки, однако он не беспомощен.

30 октября
06:00 – Хайт прибывает в Иорданию
07:30 – Хайт покидает Иорданию

Сцена 1. Путешествие в Иорданию
Велик шанс того, что игроки, бегло просмотрев свитки, задумаются о том, стоит ли следовать за Сэмюэлем Хайтом в Иорданию. Чтение свитков займет несколько дней – столько времени у игроков нет. Логично предположить, что они упустят ряд деталей. Этим воспользуются мародеры, незаметно добавив зашифрованную приписку, следование которой приведет игроков не в Петру, а в Аль-Дураб, часовню Герметиков, которой руководит Корратал и которая не признает Традиций. Игроков там ждет не слишком теплый прием.

Сцена 2. «На кого напасть?!»
Игроки оказываются в Петре слишком поздно и не настигают Хайта – в основном, из-за того, что он до нее так и не добрался. Пока игроки разбираются с часовней Корратала, неизвестные силы отправили Хайта обратно в Мехико. Ему показали, что он шел по неверному следу, и теперь он направляется в Параизо Виста. Если игроки ищут Хайта в Петре, им придется столкнуться с Талаком – могущественным существом Мира тьмы и истинным князем Иордании. Сетиты и Ассамиты смотрят и выжидают, открывается множество возможностей.

Что происходит на самом деле
Ни игроки, ни сам Хайт не знают того, что Сэмюэлю оказывает помощь кое-кто еще. Трое мародеров Мехико (см. главу 2) решили помочь Хайту, преследуя собственные извращенные цели. Хайт уже существенно навредил Технократии в Мехико. Он – источник хаоса, повсюду вызывающий разрушительные перемены. Мародеры пристально следят за Хайтом и даже рассматривают возможность принять его в свои ряды. Мародеры сделают все возможное, чтобы помешать игрокам догнать Хайта. По-своему.

Сцена 1. Путешествие в Иорданию

Впереди, насколько видел глаз, простирались пески – и ничего не было видно, кроме них. Ночь была ясная, и это было хорошо. Все устали, но не было иного выбора, кроме как продолжать. Хайта необходимо было остановить. А после тех смертей в Подбрюшье пощады он не дождется. Сверившись с картами и компасом, единогласно пришли к решению идти на запад. По песку было почти невозможно идти, но он был достаточно плотным, чтобы не бояться в нем утонуть. Они шли несколько часов и устали настолько, что почти не могли говорить – разговор шел только о том, как остановить безумца, за которым они гнались.
Спустя очень долгое время они увидели впереди смутные очертания того, что было показано на карте. Даже с такого расстояния было видно, насколько башня высока. Подул ветер, подарив всем долгожданную прохладу, а затем принесший песок. Сперва это были мельчайшие песчинки, потом песок стал лезть в глаза и рот. Порывы ветра стали забивать песок в их легкие. А потом далекая башня исчезла – ее скрыла стена. Стена из песка высотой в шесть метров выше их роста – и она росла. И тут они поняли, что ошиблись: то была не стена, а волна. На них шла гора песка. Звать на помощь было поздно – оставалось молиться, чтобы успеть пройти, пока их не засыпало.

Как тут оказаться: добраться в Иорданию из Мехико сложно, особенно для простого смертного. Для вампира это почти невозможно. Сэмюэль Хайт туда телепортировался, а игроки (если решили следовать за ним), столкнутся с проблемой. Адепты[21] сферы Связей смогут сэкономить всем кучу времени, но это потребует вульгарной магии.
Возникают также и другие проблемы, из которых не на последнем месте стоит солнечный свет, а точнее – его непереносимость вампирами. Иордания находится на противоположной от Мехико стороне земного шара: ночь тут – это день там. Вампирам придется несладко.
У гару все совсем иначе. Большинство из них способны добраться туда самостоятельно по лунному мосту, вернее проделать часть пути: в самой Иордании лунных мостов нет, ближайшая точка – Колесо Пта (см. Caerns: Places of Power), так что оборотни окажутся в нескольких сотнях миль от пункта назначения. Ах да, единственный каэрн в Мехико принадлежит Вирму…
Вампирам придется добираться в Иорданию самолетом, а это означает необходимость в паспортах и рейс, который не уместить в дневные часы. А еще это дает Хайту огромное преимущество во времени. Возможно, лучше подождать – вдруг Хайт вернется. Или лучше отправиться в Параизо Виста?

Иордания
Иордания – страна загадок для большинства пробужденных в Мире тьмы. Гару редко здесь бывают, магам тут некомфортно, а вампиры, прибывшие сюда без приглашения, назад не возвращаются. Молчаливые странники из каэрна Колеса Пта считают, что сама земля заражает людей безумием. Некоторые вампиры обвиняют во всем Сетитов, другие – магов. Маги говорят, что Иордания находится во власти мародеров. Все они правы и неправы одновременно.
Те, кто осведомлен лучше прочих, считают, что в Петре находится что-то настолько могущественное, что его влияние простирается на всю Иорданию и многие части Ближнего Востока. Никто точно не знает, что скрыто в недрах цитадели, но оно очевидно сводит людей с ума. Мародеры часто вламываются в реальность на территории Иордании, но никак не связаны с Петрой, хоть слухи говорят обратное. Сетиты здесь определенно появляются время от времени, как и Ассамиты, но знающие никогда не поверят, что им под силу было заразить всю страну безумием. Считается, что где-то в пустыне есть могущественная часовня магов, но очень немногие знают, где она, а от тамошних магов нет вестей уже более половины века. Разных слухов много, фактов почти нет.
Зацепки, которые есть у игроков, приведут их прямо в тайный город Петру, каким бы способом они ни прибыли в Иорданию. Вернее, так хотелось бы игрокам, ведь придут они в башню Аль Дураб. Аль Дураб находится почти в четырех часах пути от сколько-нибудь значимых объектов, и, даже если игроки прибыли сюда посредством телепортации, они обнаружат себя внутри ослепляющей песчаной бури. Из бури башня видна как темный силуэт на фоне неба (восприятие+бдительность по сложности 8).
Песок и мощный ветер – не более чем неудобство. До тех пор, пока игроки не двинутся к башне. Тогда ветер усилится, а песок начнет причинять боль. От бури можно защититься обычными средствами, но если игроки остаются на ногах более чем два хода, по пустыне начинают двигаться песчаные волны. Их не так просто увидеть (восприятие+бдительность по сложности 7), и они способны похоронить под собой всех игроков за один ход. Игрокам придется откапываться из-под песка и идти дальше. Выжить удастся только с помощью магии, Даров и Дисциплин. Песок настолько мелкий, что можно применять правила систем Werewolf и Mage по утоплению в воде.
Забавно то, что любое применение истинной магии (магии сфер, а не Даров, Дисциплин или Тауматургии) немедленно прекращает бурю. Защита часовни задумывалась так, чтобы не причинить вреда магам.

[21] Т. е. обладатели четвертой точки.

Следующая задача – попасть внутрь часовни, которую игроки по-прежнему считают Петрой. Вход преграждают огромные и тяжелые (открывание требует силы 10) железные двери. Открыть их можно Дарами, Дисциплинами и магией, а можно и просто постучать. Дверь со стороны часовни откроют два голема в сопровождении мага.

Башня Аль Дураб

Взмолил я к небу: «Дай же свой совет!
Скажи,в каком светильнике тот свет,
Что вызволит твоих детей из мрака?»
«В незнанье мудром», – был его ответ.
Рубайят Омара Хайяма, стих XXXIII

Башня Аль Дураб считается в Мире тьмы легендой, а не чем-то реальным – и тех пробужденных, кто работает в этой часовне, это полностью устраивает. Жители Иордании иногда говорят о том, что видели башню в тот краткий миг, пока яростная песчаная буря не затмила свет. Такие бури налетают из ниоткуда, и те, кто видел башню, оказываются под тоннами песка или за многие мили от того места, где были.
Большинство из тех, кто видел башню, описывают ее как мраморную иголку, пронзающую небо, однако некоторые ошеломлены ее размером и говорят, что она размером с Мекку. Последние также категорически утверждают, что башня сделана из черного камня и золота, но немногие им верят.
Башня реальна, и оба ее описания правдивы. Она постоянно меняется, иногда становясь на вид крошечной, а иногда – огромной. В башне Аль Дураб живет могущественный кабал магов-герметистов, вернее каббалистов – тех, кто изучает эти великие книгу и чтит их как единственную истину. Кабал почти не имеет дел с внешним миром, в основном потому, что страдает от странной формы сумасшествия. Маги Аль Дураб посвятили себя толкованию каббалы, полностью игнорируя мир за стенами часовни.
Эти маги живут в изоляции, им не интересен мир, не разделяющий их точку зрения на Восхождение. В часовне нет молодежи или кого-нибудь, кто присоединился к кабалу за последние 400 лет. Каждый маг в часовне является магистром, а некоторые считают себя оракулами[22].

Узлы
Башню Аль Дураб питает несколько узлов, расположенных по всему миру, в основном – на Ближнем Востоке. Маги, знающие про Аль-и-Батин, могут предположить, что башню питают остатки Паутины веры. Узлы башни расположены в тех местах, где вера израильская обычно сильна. Некоторые даже говорят, что узел часовни есть в Эдеме.

Мир Горизонта
Мир Горизонта представляет собой громадную каббалистическую библиотеку. Единственными ее обитателями являются маги и не менее 30 големов, которые защищают библиотеку от посторонних и приносят магам запрошенные ими пергаменты. В этом мире Горизонта не раздается звуков громче шепота.
В библиотеку закрыт вход всем, кто не принадлежит к часовне. Без исключений.

Цель
Единственная цель существования часовни – это поиск знаний о каббале. Остальное неважно.

История
Давным-давно, когда и письменной истории почти не было, башня Аль Дураб стала местом изучения каббалы. Веками часовня была открыта для тех, кто приходил сюда обучаться магии. В свои лучшие дни башня уступала только Доиссетепу в качестве места обучения. Годы шли, и маги Аль Дураб стали отказывать тем, кто приходил к ним за знаниями и обучением. Их не интересовали Война Восхождения, Технократия или Совет девяти. Единственное исключение делалось для тех, кто хотел погрузиться в таинства каббалы.
В наш век большинство магов считает, что легендарную башню Аль Дураб давным-давно разрушили враги. Часовню это устраивает. Сюда больше 200 лет никто не приходил, а сами маги башни крайне редко из нее выходят.
Взаимоотношения внутри: обитатели башни Аль Дураб сходятся в главном в своей жизни – каббалу необходимо постичь. Остальное неважно, каббала – это все. По этой причине маги Аль Дураб редко спорят.
Взаимоотношения с внешним миром: их Аль Дураб не поддерживает. Тех глупцов, что подойдут слишком близко, отгонят песчаные бури. На тех, кто упорствует (если только они не маги), нападут големы. Магов же официально поприветствуют и в сжатой форме попросят удалиться – если только гости не ищут знаний о каббале. В таком случае их поприветствуют как старых друзей, но стоит завести речь о чем-то другом – вновь вежливо попросят уйти. Те, кто решат остаться с магами Аль Дураб, обнаружат себя во власти злобных магистров.
В башню впустят и приютят лишь тех, кто фанатично влюблен в каббалу. Маги башни не хотят никому помогать или брать кого-то в ученики – им нужны уединение и изоляция. После

[22] 5 и 6 точки сфер соответственно.

нескольких попыток со стороны игроков маги-каббалисты твердо скажут об этом. Если кто-то выдаст, что они ищут Петру, маги Аль Дураб ответят, что она находится за много миль к востоку. Есть вероятность того, что игроки окажутся особенно глупы и настойчивы. Тогда големы возьмутся за свою работу – истребление паразитов. Статы големов см. в Приложении 1.
Если и после стычки с големами игроки не поймут намека, то маги Аль Дураб решат проблему сами. Они стары, могущественны и, что хуже всего, фанатичны. Они не будут убивать игроков, если те не нападут на них, но запросто телепортируют персонажей туда, где они не будут мешать – например, в центр Атлантического океана.

Сцена 2. «На кого напасть?!»
Петра – главная тайна Иордании. Большинство жителей Иордании, Ближнего Востока, да и мира в целом даже не знают о существовании Петры. Ее окружает жуткая сила. Узнать все об истории Петры можно в книге A World of Darkness 1st edition, некоторые детали приведены ниже.
Петрой, как и всей Иорданией, правит Талак[23] – старейшина-Ассамит, древний и могучий. Он следит за игроками с момента их прибытия в Иорданию. Пока они бредут по пустыне к башне Аль Дураб, он не уделяет им особого внимания, но если они двинутся к Петре, к ним явится отряд иорданских солдат, равный игрокам по численности, и заставит их отступить. Воспрепятствовать им можно, лишь вступив в бой, а сражаться солдаты будут насмерть. Если первый отряд падет, немедленно будет выслан второй, вдвое больший по численности и не задающий вопросов – он откроет огонь на поражение. При появлении гару окажется, что как минимум один солдат вооружен гранатометом и фосфорными гранатами.
Если игроки не поймут и этого простенького намека, на них нападут безжалостные набатеи – жители Петры и воины-фанатики Талака. Их будет вдвое больше, чем игроков, и они умеют убивать вампиров, оборотней и магов. Если игроки переживут и это и продолжат продвижение вперед, к ним явится сам Талак с еще большим отрядом набатеев, требуя уйти. Каждый персонаж, кто решит после этого драться, получит постоянный психоз. Психоз выбирает игрок или рассказчик.
Как и обитатели башни Аль Дураб, жители Петры готовы биться до конца, лишь бы чужак не проник в их земли. В Петре есть что-то могущественное, и оно не хочет, чтобы игроки выполнили свою миссию. Любой персонаж, преступивший границы Петры, будет лишен рассудка. Защититься можно лишь броском силы воли (сложность 10, необходимо набирать по 3 успеха за ход – иначе новый психоз).
Тот, кто продолжит стремиться к сердцу Петры, полностью утратит разум – от него останется лишь бесполезная оболочка. Возможно, разум удастся вернуть Дарами, Дисциплинами или магией, но шансов мало. Жители Петры, найдя тех, кто лишился рассудка, возвращают несчастных их друзьям, враждебно приговаривая: «Ваш друг умирает. Уходите или разделите его судьбу».
Петра – не лучшее место для посещения, так что игрокам лучше своевременно понять намек и уйти. Что бы ни было спрятано в Петре, игроки ничего не выиграют, противостоя этому. Влияние Талака простирается далеко за пределы Иордании, при желании он может подстроить смерть игроков почти в любой стране мира. Это не тот человек, которого бы хотелось видеть своим врагом. Пребывание в Петре может доставить игрокам проблем впоследствии. В Петре есть агенты Моссада (израильской разведки). По пути к Петре каждый персонаж был сфотографирован несколько раз, а после их отбытия начнется обработка информации. Тех, кто совершал убийства вблизи Петры, дома ждут ловушки и мины.
Возможные способы достижения взаимопонимания между игроками и Талаком подробно перечислены в книге A World of Darkness 1st edition.

---

[23] Талак был воином из племени набатеев, в одиночку одолевшим дюжину римлян в 106 г. н. э. В бою он пал, но его доблесть была высоко оценена Ассамитами, которые дали Талаку становление. В 1515 г. Талак заключил сделку с магом-каббалистом Маймонидом (он же Моше Бен Маймон, он же Рамбам): Талак обносит стенами Старый город в Иерусалиме и защищает его, а Маймонид взамен возвращает его к жизни. В итоге Талак вновь стал смертным, но сохранил вампирское долголетие и некоторые Дисциплины (его расписка приведена в World of Darkness 1st edition). Далее он инсценировал свою смерть, но через 300 лет Ассамиты смогли докопаться до истины – однако к этому времени Талак единолично правил Петрой, окружив себя личной армией. Он сажал своих потомков на правящие посты и успешно отражал все покушения Ассамитов. Власть над ним имел только Рамбам, который мог снять с Талака заклятье, позволившее ему жить так долго. В 1967 г., во время Шестидневной войны, маг вынудил Талака отдать западный берег р. Иордан Израилю.На момент описанных в данной книге событий Рамбам работает на Моссад.
Талак принял смерть от руки пробудившегося Ур-Шульги в 1999 г. Согласно Children of the Night, Ур-Шульги разрубил Талака пополам одной лишь силой мысли.

Мехико в третий День мертвых – День детей

Через сумрак столб белеет, призрак в полночь столбенеет!
Стивен Кинг, «Оно»

Есть немалая вероятность того, что кто-то из игроков решит остаться в Мехико. Пламя, разожженное Сэмюэлем Хайтом, превратилось в пожар, и исчезновение Хайта не вернуло мир. По всему городу сверхъестественные существа готовятся к худшему. Вампиры по-прежнему ищут тех, кто напал на их убежища. Костегрызы готовят обряд мертвых. Технократия преследует тех, кто к ней не принадлежит.
На всех, кто потревожил Подбрюшье, объявлена охота. Лидеры Подбрюшья хотят смерти чужаков. Те, кто остался в городе, могут столкнуться с неприятностями, ведь Носферату следят за всеми сверхъестественными существами, которых только могут отследить. Танцоры Черной спирали отвергнут свое привычное уединение и будут активно охотиться за глупцами, потревожившими их улей, а Носферату изо всех сил будут наводить Танцоров на цель. Паранойя в Мехико стала круглосуточной, старые распри между пробужденными ныне жестоко решаются. Технократы пытаются обнаружить то ли мощный кабал магов Традиций, то ли ариман (кабал) нефанди. Танцоры Черной спирали охотятся на гару, заручившись поддержкой нескольких фоморов «Пентекса». Шабашиты подозревают всех и каждого, включая друг друга, но вампиры-чужаки для них все же подозрительнее. В городе растет напряжение, вспыхивают редкие стычки, а призраки детей на закате возвращаются к их родным.
В третий День мертвых игроки могут не столкнуться ни с чем особенным, а могут и погрязнуть в сотнях стычек с мертвыми. С призраками вероятно встретятся Эвтанатос, Самеди, Джованни и даже Молчаливые странники, и это может вылиться в короткое приключение на одну ночь, если игроки решат помочь ребенку найти его убийцу в крупнейшем городе мира. Дети, оставшиеся без родственников, громко кричат в третий День мертвых.
Рассказчикам в этот день рекомендуется быть быстрыми и щедрыми на события. Сверхъестественные существа, встреченные и убитые персонажами в Мехико, могут вернуться, чтобы взять реванш. Вернуться может вообще любой убитый. Сверхъестественные владыки Мехико могут найти игроков, устроив последнюю разборку - но это в том случае, если персонажи будут совсем беспечны.

День мертвых в Параизо Виста

Параизо Виста - противоположность Мехико. В Мире тьмы немного настолько нетронутых мест. Жители Параизо Виста, как и жители Мехико, навещают своих мертвых, но без ночных попоек и шествия мертвецов среди живых.

Третий День мертвых – День детей

Третий День мертвых существенно отличается от остальных. Помимо прочего, это еще и Хэллоуин, а в Мехико тоже любят выпрашивать сладости. Дети на улицах выпрашивают конфеты, надев маски, а Грызущие кость надевают свои, особые маски, в которых их не узнают ни маги, ни вампиры. В эту ночь гару охотятся за вампирской кровью, потому что витэ необходимо для обряда мертвых.
В дневные часы спящие отправляются на кладбища и в семейные склепы, чистят дорожки, красят надгробья и оградки в яркие цвета. На стенах кладбищ и на каждом кусте развешивают бумажные ленты, чтобы мертвые знали – им тут рады. Последние приготовления касаются пиршества, которое устраивают в эту и следующую ночи, а еще нужно купить или сделать *калаки* – праздничные фигурки скелетов. Их делают из папье-маше и дерева, и они изображают нескучность загробной жизни. Скелеты-бухгалтеры, скелеты-библиотекари, скелеты-врачи и даже скелеты-продавцы мороженого – все они показаны за работой. Фигурки имеют в высоту несколько дюймов и изготовлены иногда неряшливо, но они обладают реальной силой. Калаки способны на небольшое время вернуть мертвого домой.
Кое-где друзья играют игрушками покойных, заставляя родителей вновь вспомнить о своих мертвых чадах. Кое-где мертвые дети играют вместе с ними. Повсюду дети восстают из мертвых, и не всегда это приятное зрелище.
Спящие готовят ужин и рассыпают бархатцы перед дверями своих домов, чтобы мертвецы нашли дорогу. Прохожие на улицах носят маски, высмеивающие смерть и восхваляющие жизнь, призраки бродят меж них и вспоминают о том, как жили, ну а Костегрызы изо всех сил помогают шабашитам найти их окончательную смерть. В третий День мертвых многие члены Шабаша предпочитают отсидеться.

Глава II. Драгоценные слезы

Fighting on with dignity
In life and death we deal
The power and the majesty
Amidst the blood and steel.
One shot at Glory
Driving hard and seeing red
Destiny calls me
Remember
Remember
Judas Priest, “One Shot at Glory”

Во второй и последней главе последнего похождения Хайта тайны становятся явью. Нити судьбы, объединившие игроков, ведут к Хайту – и там, где они заканчиваются, начинается что-то темное...

Часть 3. Хаос в квадрате

Мехико, четвертый День мертвых

Сюжет
Игроки возвращаются в Мехико на поиски Сэмюэля Хайта. Возможно, они не захотят возвращаться, но если все же вернутся, то случится следующее:
В течение третьего Дня мертвых убивают более дюжины вампиров Шабаша. Шабаш недоволен и подозревает, что в городе есть гару. Отдельные группы вампиров ищут оборотней. На дело вышла Черная рука, и виновных найдут, чего бы это ни стоило.
Помощники Хайта, включая Танцоров Черной спирали, покинули город, чтобы присоединиться к Хайту в Параизо Виста. Единственная, кто знала, где найти Хайта – Странница из Костегрызов – пропала при таинственных обстоятельствах. Остальные Костегрызы стали крайне подозрительны к незнакомцам, даже если знали об истинном происхождении Странницы. Если гару-игроки не смогут доказать свою невиновность, они лишатся единственных союзников в городе. В город прибыло несколько Уктена, привезя с собой фетиши, похожие на таковые у Костегрызов, и прочие магические предметы. Единственная цель их пребывания в Мехико – помочь Грызущим кость в проведении обрядов мертвых.
В Мехико стало намного больше Самеди: вампиры из США и Южной Америки по каким-то своим причинам устремились в город. Если игроки об этом узнают, то у них прибавится паранойи, однако у Самеди своя миссия, относящаяся к Дням мертвых. Если игроки их не потревожат, Самеди не станут мешать. Также в Мехико есть несколько Джованни, но они тоже делают все возможное, чтобы избежать конфликта.
В Дни мертвых в городе немало также некромантов из числа пробужденных, которые в целях безопасности сбиваются в банды. Технократия не в духе и никто не хочет неприятностей. Естественно, неприятности уже на подходе.
Технократы огорчены: традиция Дней мертвых противоречит их идеям, а насилие последних дней довело парадокс и неустойчивость до непереносимых значений. Лидеры Конвенций в Мехико изо всех сил стараются сохранить спокойствие в свете необычайных конфликтов, с которыми пришлось иметь дело. Если технократы ранее получили вызов по поводу Пандемониума, то им теперь куда спокойнее: они верят, что уничтожили основную причину своих проблем. Если же Подбрюшье все еще существует, напряжение доходит до предела и созывается экстренное совещание. Его вердикт прост: принципы Погрома нарушены, а для исправления урона, нанесенного парадигме, требуется полная зачистка Мехико. Объявляется война.
Служители Пандемониума восприняли вторжение в их убежище как личную обиду. Время интриг кончилось, армия Вирма планирует уничтожить обидчиков. В зачистке города им готовы помочь трое Баали. Пришло время проучить горожан раз и навсегда.
«Пентекс» достаточно долго ждал и наблюдал. С помощью дезинформации он отведет удар от сфер интереса корпорации, направив его на другие, конкурирующие силы. Собрано несколько штурмовых отрядов, большинство из них носят полицейские значки. «Пентекс» планирует выйти победителем, а шанс ему гарантируют деньги.
У призраков свободный день; пришло время защитить своих любимых и отомстить сверхъестественным существам, принесшим Мехико столько боли. В этом году они будут не пировать, а сражаться. Никто не сбежит от их гнева, а помогут им маги и вампиры. Мехико наконец-то избавится от угнетателей.

Началось
Четвертый День мертвых начинается с разрозненных стычек. К концу дня улицы Мехико будут залиты кровью. Именно так и задумал Уицилопочтли.
После 9 утра дадут о себе знать мародеры. Мародеры никогда и ни с кем не враждуют открыто, но готовы сразиться с кем угодно. Используя вульгарную магию времени, мародеры отправят

людей на год вперед, а вампиров – на 13 часов в будущее, к 10:00 утра. Им нужно попросту создать хаос, чтобы обеспечить безопасность Сэмюэлю Хайту.

Сцена для магов Традиций

Гримм посмотрел на двух оставшихся друзей и покачал головой, осознавая, скольких членов кабала он потерял. Он уже сомневался в том, что уничтожение Хайта того стоило. Трину убила та проклятая дрянь под городом. Алекса разорвал на части гару – более чистая смерть, но от этого не легче. Двое остались в городе и сошли с ума.

Еще были гару – кроме того, который убил Алекса. Его уродливая морда превратилась в пепел, когда плоть стала серебром – это стоило полученного парадокса.

Усилием воли он перевел свое внимание с мертвых товарищей на текущие проблемы. Оставшиеся гару откровенно нервничали, и он не мог их за это обвинить. В воздухе повисло напряжение, которое бывает в периоды затишья перед тем, как ураган сметает все на пути.

«Гримм», - прозвучал знакомый голос, и одно лишь это слово обдало его пронзительным холодом. Он повернулся и увидел Трину – она была такой же, как и всегда, за исключением появившейся садистской ухмылки. Он понял, что произошло, и его сердце замерло. Вокруг нее и даже над ней стояли нефанди и их прихвостни, готовые к бою.

«Гримм, ты скучал по мне?» - ответить он уже не смог. Танцоры Черной спирали были слишком быстрыми...

Пребывание в Мехико изначально было рискованным делом, но сейчас все еще хуже. Технократия распахнула двери и вывела людей в черном, HIT-марки, улучшенных агентов и еще более странных существ. Магам Традиций лучше не высовываться.

Однако Сэмюэль Хайт по-прежнему представляет проблему. Рано или поздно он вернется в город, значит нужно найти союзников. Но кого?

Обезумевшие гару охотятся на Шабаш и трясут своими фетишами так, будто это поможет справиться с Технократией. Шабаш – злобные безжалостные звери, которым нельзя доверять. Слуги Вирма охотятся за теми, кто вторгся в их святая святых, и за теми, кого подозревают в этом. Призраки в бешенстве, ведь их родные и близкие оказались посреди поля боя. Нигде не укрыться, кроме разве что оплотов Небесного хора.

Всего в 80 милях отсюда находится Параизо Виста – возможно, Хайт объявится там. Определенно этот городок безопаснее, чем Мехико. Магам Традиций придется сделать выбор. Возможно, Небесному хору понадобится помощь, но Сэмюэля Хайта необходимо остановить. Если данные верны, он уже разрушил два узла. Сколько еще нужно, чтобы безумец успокоился?

Сцена для технократов

Артур Трентон сидел на «галерке» большой аудитории и со страхом ждал вердикта начальства. Он слышал шум дыхания своих товарищей, но не знал, к какому решению они пришли. Укажут ли они на него? Скажут ли, что это он посоветовал не сообщать о местонахождении цитадели нефанди?

Черт возьми, пока они заполняли бы отчеты, Сэмюэль Хайт успел бы безнаказанно уйти – Артур не мог такого одобрить. Неужели эти глупцы не понимают, что он попросту погнался за большим злом? Принимая во внимание размер аримана, нефанди были тут уже много лет. Что изменила бы пара дней?

Лидеры Конвенций восседали в своих креслах – очень уж похожих на троны, как казалось Артуру – и взирали на аудиторию. От их взглядов Артура пробирал мороз по коже. Когда Роберт Ларсон начал говорить, Артура бросило в дрожь: «Мистер Трентон задержан не зря. Дамы и господа, это настоящий нефанди в технократской шкуре». Люди в черном схватили Артура под руки. У него был план побега, но он не успел – ему впрыснули быстродействующий наркотик. Неспособный бежать, он мог лишь следить за тем, как угасает его сознание. И тут он увидел самодовольную ухмылку Лендфорда, которого всегда считал слабым звеном в команде. Его товарищ предал его. Продал за возможность занять его место...

Для того, чтобы разобраться с проблемами в Мехико, объявлено экстренное совещание. Все техномаги собираются в огромной аудитории внутри главного конструкта Технократии в городе. Их созвали не для обсуждения проблем, а для выслушивания вердикта лидеров Конвенций. Технократия пришла к выводу о необходимости зачистки Мехико. Все сверхъестественные существа должны быть уничтожены.

Если персонажи-технократы были в Подбрюшье Вирма, они могут спасти город – достаточно лишь указать, где находятся известные им входы в логово Вирма. И поверьте, Технократия найдет, на кого свалить вину. Любой член Конвенций может оказаться мишенью, потому что другим хочется занять его должность. Так что не злите тех, кто влиятельнее вас.

Если полетят погоны у начальства, достанется и подчиненным. Итерация X считает, что конец придет и городу, и Конвенциям, особенно если огласку получат некоторые тайные файлы. На каждого лидера Технократии в Мехико заведен файл с перечислением извращенных экспериментов, проведенных под его началом. Безумие крепчает, так что даже самые преданные техномаги ощущали необходимость сотворения ужасных вещей во имя науки. Для себя лидеры Конвенций давно нашли оправдание, но понимают, что посторонние не должны увидеть эти файлы.

Молчание – это, конечно, золото. Но если технократ так долго скрывал местонахождение Подбрюшья, к нему долгое время будут относиться с подозрением. Те, кто поумнее, сразу же переведут стрелки на непосредственное начальство, но это может стать ужасной ошибкой, если начальство об этом догадается...
Дела пойдут по самому худшему из сценариев. Для выживания Технократии необходимо изгнать или уничтожить всех сверхъестественных существ. Всем придется туго.

Расписание на 31 октября

04:00 – Сэмюэль Хайт собирает соратников и покидает Мехико.
10:00 – объявлено экстренное совещание.
10:45 – на экстренном совещании поднят вопрос о полной зачистке сверхъестественных существ.
Вопрос. Игроки-технократы шагнут вперед и спасут город? Или же они будут молча наблюдать за тем, как в Мехико разгорается полномасштабная война?
11:30 – Технократия начинает войну с остальными сверхъестественными существами. Вампиров, о которых известно, извлекают из их убежищ и оставляют на солнце. Гару, о которых известно, расстреливают на месте.
11:30 – если игроки-технократы не стали молчать и сообщили о местонахождении Подбрюшья, туда выдвигаются войска. В логове Вирма рвутся бомбы, город сотрясают подземные толчки.
12:00–19:00 – зачистка/штурм логова Вирма продолжаются. 43 вампира извлечены из своих убежищ. Несмотря на все усилия Технократии не удается найти гару. Прислужники Пандемониума наносят ответный удар, призывая бейнов и прочих слуг Вирма. Харзоматуили использует Яйцо громовирма, призывая громовирмов.
19:00 – солнце село, проснулись вампиры. Объявлена война. Оперативники Черной руки обращают празднующих людей, популяция вампиров в Мехико стремительно увеличивается.
21:00 – прибывают громовирмы. Если Харзоматуили еще жив, они атакуют оплоты Технократии. Если мертв – бросаются на все вокруг. В город вторгаются мародеры, жутким образом меняя реальность. Они подпитывают пламя войны и создают временные аномалии. Духи парадокса в бешенстве.
22:00 – призраки наносят ответный удар. Они атакуют вампиров, а технократы узнают, что такое «призрак в машине».
23:00 – масштабы боя нарастают.
24:00 – начинается пятый День мертвых. Гару начинают обряд мертвых, изгоняя призраков из мира живых и ограничивая им доступ к физической реальности на какое-то время.

Сцена для гару

Сегрид Поющий невпопад огляделся вокруг и вновь ощутил приближение паники. Этот город был полностью поражен безумием. Вдалеке стоял в криносе Костегрыз из септа Вкусной воды, нацепив дешевую маску-череп, и его никто не замечал. Ах если бы была жива старая Костоправка!
Возможно, стоило попробовать убедить Костегрызов в том, что они не враги. Вот только Костегрызы смотрели на его стаю так, словно видели перед собой кучу мусора. Впрочем, нет – к мусору они бы отнеслись с большим интересом.
Маги были тяжело изранены, да и сам Сегрид был не лучше. Он потер то место, где еще час назад был его правый глаз, и вздрогнул, когда в обрывках нервов вспыхнула боль. Глаз вырастет вновь – если только удастся пережить эту ночь. Насмешливое завывание фоморов раздавалось все ближе, и Сегрид вновь почувствовал, как поднимается шерсть на загривке. Он полагал, что израсходовал всю свою ярость, но она вновь вернулась к нему. Сегрид обнажил клыки.
Они накинулись на остатки стаи со всех сторон. Каждый был вооружен огнестрелом, хотя явно в нем не нуждался. Хриплым голосом Сегрид объявил всеобщую готовность. Фоморы окружили стаю и магов, а этот чертов Костегрыз продолжал наблюдать, тихо напевая и завывая...
Вирм слишком силен. Он не побеждает – он уже победил. Из каждой норы, ведущей в Подбрюшье, лезут бейны, фоморы, Танцоры Черной спирали и прочие твари. Возможно, их еще можно остановить – но как? Грызущие кость и Уктена идут сквозь эту мерзость без оружия, как будто ничего не произошло. Они готовятся к следующей ночи, напевая свои песенки, и их никто не замечает.
На улицах повсюду вампиры, нападающие на всех подряд. Явились маги со своими псевдосолдатами, атакуя всех, кто выглядит подозрительно. Жители Мехико в опасности, и их мертвые родственники восприняли это как личную обиду. Гару окружены своими кинфолками, но им, похоже, друг на друга наплевать. Даже во времена Владычества не было такого насилия. И да, сейчас Владычество было бы очень кстати.
А Сэмюэля Хайта и след простыл. Он покинул город, и есть только одно место, куда он мог уйти. Шанс остановить его ускользает от игроков. Вирм пожирает население Мехико, город рушится, но что важнее: спасти проклятый город или остановить Скорняка?
Если игроки решат остаться и биться за Мехико, их попросят присоединиться к обряду мертвых (см. приложение 2).

Сцена для камарильцев

Терьер выглядел злым, да так оно и было на самом деле. С одной стороны его головы был снят скальп, лохмотья синей шкуры болтались на ветру. Даже Хендрис уже не выглядела такой крутой. За последние несколько ночей Блейк многое узнал о своих товарищах – в частности, то, что никто из них с ним не справится. Терьер хотел что-то сказать, потом признал невозможность этого и с отвращением выплюнул еще несколько зубов. Потом он вытянул руку в указующем жесте, а Блейк все пытался понять, что он имеет в виду.

Хендрикс облегчила задачу: «Он говорит, что пора съебывать из города, пока еще не слишком поздно. Нужно валить в Параизо Виста. Срочно». Хендрикс никогда не сквернословила. Такая грубость могла говорить только об одном – она жутко зла.

Блейк кивнул и жестом пригласил товарищей посидеть в сторонке, пока он соединит провода замка зажигания в полицейском джипе. Пожалуй, с них хватит. Надо попытать счастья в этой дыре на севере – всяко лучше, чем еще хотя бы минуту оставаться в Мехико...

В Мехико слишком опасно. Многочисленность шабашитов – практически гарантия окончательной смерти для камарильца. Пора бежать. Если вампиры помогали Хайту все это время, он предложит им уйти вместе с ним в Параизо Виста. Если у него есть сомнения или опасения по их поводу, то он их бросит. На улицах полно оборотноей, уничтожающих все на своем пути. Вместе с ними в этой мясорубке участвуют еще какие-то уроды. Полиция сошла с ума и расстреливает всех подряд. Шабаш ответил на это такой гулянкой, что она нарушает даже их извращенное представление о Маскараде. В городе негде укрыться.

При игре архонтами можно запросить вмешательства юстициариев, но это будет пустой тратой времени. Ни один юстициарий не захочет погибнуть посреди хаоса во владениях Шабаша. Скорее всего, юстициарий ответит: «Хорошая работа. Разберитесь сами», - и это будет означать конец архонтов.

Те вампиры, что посмекалистее, найдут на карте Параизо Виста – это городок в 80 милях к северу от Мехико. К нему не ведут крупные дороги, а ближайшая автобусная остановка находится в 6 милях от городка.

Сцена для шабашитов

Витэ само по себе прекрасно, но новобранцы получали особое наслаждение. Может ли вообще что-то сравниться со становлением? Мокси пила и обращала, пила и обращала вновь, без устали создавая новое вампирское войско.

Рядом с ней Энрике подчинял разумы новообращенных. Видно было, что он гордится результатом – они подчинялись всем его командам. Теперь у них была армия и они смогут отомстить. Даже наслаждение от питья крови не могло стереть из памяти Мокси крики ее одностайников, которых вытащили под лучи солнца.

Такого больше не повторится. Черная рука приказала уничтожить всех, кто не принадлежит Шабашу. Как будто ей нужен был приказ...

Крики отвлекли ее от обращения последней жертвы. Она оглянулась как раз вовремя, чтобы увидеть, как голова Энрике слетает с плеч. То, что она увидела дальше, было последним, что она видела в своей жизни. Не зря их называют HIT-марками...

Двенадцать ночью или еще больше днем – слишком много вампиров было убито, чтобы преступники могли остаться в живых. Все охвачены страхом. Вдруг враги знают, где находятся убежища игроков? По всему региону на шабашитов нападают, извлекают из убежищ и оставляют гореть на солнце. Но солнце село, и настало время вернуть себе победу. Нужна армия, а в Мехико эта проблема лучше всего решается путем удвоения или даже утроения числа вампиров. Черная рука уже действует, создавая новых вампиров и призывая к войне. Настало время действовать. Шабаш призывает сражаться за город.

Стоит ли рассказать им о планах Хайта? Стоит ли сообщить, что он натворил – или что натворили игроки? Нужно принимать решение: рисковать ли крупнейшим городом Шабаша и не дать Хайту достичь логова могущественного старейшины или сразиться за Мехико? И там, и там риск. И там, и там шанс получить немалую награду.

Те, кто решит остаться в городе, столкнутся с объединенными силами нескольких фракций, вслепую наносящих свои удары. К 9:00 в городе идет полномасштабная война. Если игроки не будут действовать совсем глупо, они выживут. Однако самым умным решением будет побег в Параизо Виста, где и случится самое главное.

Часть 4. Хаос в кубе

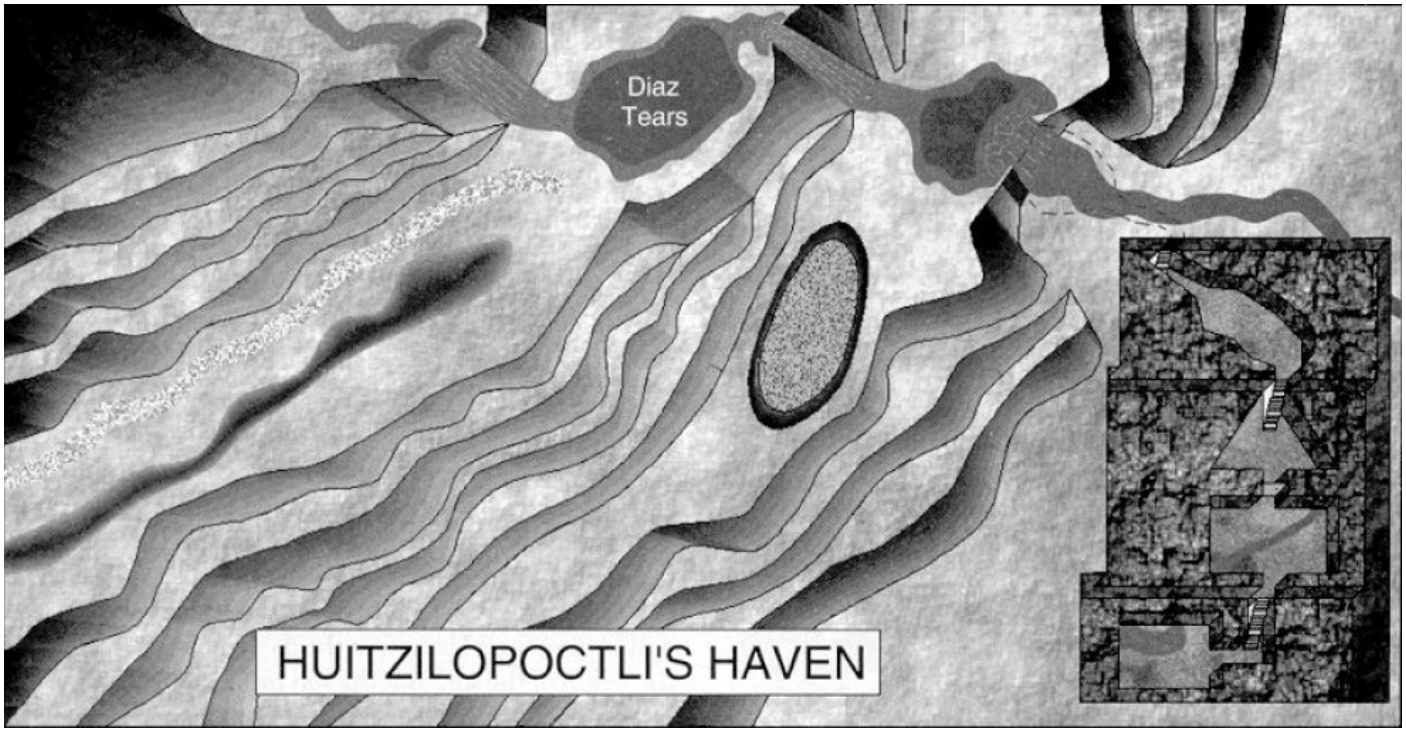
День всех святых - пятый и последний День мертвых

I may be going to ell in a bucket, baby
But at least I'm enjoying the ride
The Grateful Dead, "Hell in a bucket"

Сюжет

Сэмюэль Хайт даст свой последний бой в Параизо Виста, тихом городке с ужасной тайной.

Более 300 лет Параизо Виста был тайным убежищем Уицилопочтли. Городок изначально был полностью под его контролем. В тех немногих случаях, когда какие-либо сверхъестественные существа посещали Параизо Виста, стражи-вампиры беспощадно убивали их. Уицилопочтли сделал так, что жители городка ничего не боялись. В засуху он призывал дождь, а когда болезни поражали людей и их стада, он исцелял заразу. Когда мексиканцы пришли к мысли о необходимости наличия связи, он разрешил одному из своих слуг иметь в доме телефон. Когда власти Мексики решили, что на месте городка нужно возвести военную базу, он сделал так, что правительство попросту забыло о существовании этого места.
В течение 300 лет в Параизо Виста было тихо, но теперь в убежище Уицилопочтли прибыл Сэмюэль Хайт. Параизо Виста никогда не будет прежним.



Runnin
On our way
Hiding.
You will pay
Dying
One thousand death
Searching
Seek and destroy
Metallica, "Search and destroy"

Путь сюда
Если игроки примутся за расшифровку свитков, оставленных Сэмюэлем Хайтом, то за два дня они поймут, что убежище Уицилопочтли находится где-то в районе Параизо Виста, и догадаются, что Сэмюэль Хайт прибудет туда. Однако персонажи могут оказаться глупы настолько, что проигнорируют предупреждения и останутся в Мехико либо, что еще хуже, отправятся в Иорданию. В таком случае путешествие в Параизо Виста превратится в бег наперегонки с безумцем.
Есть также вероятность того, что игроки не расшифруют оставленный свиток или вообще не побывают в Пандемониуме, застряв где-то по пути. Если игроки не расшифруют свиток, пусть кто-то другой - например, Странница или еще кто-то из прихвостней Хайта - похитит его и сбежит. Игроки смогут докопаться до истины путем шпионажа, принуждения, магии или чистой случайности.

На месте
Кроме Хайта и его прихвостней, игрокам придется столкнуться со стражами-вампирами на службе Уицилопочтли. Встреча с ними состоится, если игроки опередят Хайта более чем на сутки.
Расписка стражей приведена в приложении 1, это трое Баали 8 поколения. Они покинут городок в ночь четвертого Дня мертвых, чтобы помочь Могильнику одержать верх в битве за Мехико. Если игроки прибудут не раньше заката 1 ноября, у них будет на одну проблему меньше.
Если игроки давно поджидают Скорняка, они смогут устроить ему достойный прием. Если же нет, Хайт будет готов к встрече с ними, особенно если они уже пересекались ранее. Хайт тщательно отбирает помощников для этой миссии, отдавая предпочтение самым верным и умеющим держать рот на замке. Превыше всего Хайт ценит секретность, особенно в отношении собственных планов. Однако Хайт поддался той слабости, которая так или иначе поражает большинство магов: гордыни. Хайт начал считать себя неуязвимым, а такое заблуждение неизбежно заканчивается фатально.
Игрокам, которые решат одолеть Хайта, потребуется немало времени, чтобы разобраться со всеми сюрпризами, которые он им заготовил. Пусть Хайт устал и слишком самоуверен, у него есть определенные способности, несколько союзников и группа мародеров, которые следят за каждым его шагом. Помощь к нему придет оттуда, откуда он и сам не ждет.

Уицилопочтли
Есть еще один сюрприз - Уицилопочтли. Хайт и не был обязательным звеном его планов, но сделал все именно так, как было нужно старому вампиру. Начав крупномасштабную войну в Мехико, Хайт принес туда страдание, позволив Уицилопочтли насытиться душами умирающих. Уицилопочтли проснулся и в течение недели медленно отходил от торпора. Последнее убежище, подготовленное Уицилопочтли столетия назад, находится к северу от Параизо Виста, за рекой, питающей озеро и колодцы. Массивная каменная стена со знаком дракона покоится под тоннами грязи и корнями деревьев, укрытая даже от сверхъестественного взора.
Внутри убежища находится сам Уицилопочтли, терпеливо наблюдающий за приближением Сэмюэля Хайта и за тем, как игроки готовятся к последней стычке. Ацтекский бог войны может позволить себе спокойно наблюдать. Мир вскоре достанется ему, а пока есть время завершить эту небольшую игру.
Уицилопочтли хочет увидеть, кто же выйдет победителем. Если победит Хайт, его наградят тем, чего он так желал - кровью могущественного вампира. Если победят игроки, Уицилопочтли с их помощью закончит свою голодовку.
Однако бог войны поражен той же слабостью, что и его смертная пешка: самоуверенностью и гордыней. Несмотря на поразительную мощь Уицилопочтли по-прежнему уязвим к огню и сильной магии. Глазами других он видел современное оружие. Хоть он и игнорирует оба отряда, движущиеся к месту его сна, скоро ему придется лично познакомиться с огнестрелом.

Если игроки прибудут первыми
Для игроков Параизо Виста не представляет особой важности - это всего лишь место, где они ищут убежище Уицилопочтли. Его трудно найти, а пергамент, обнаруженный в предыдущем убежище, поможет добраться до Параизо Виста, о не содержит подробного поэтапного плана

обнаружения древнего вампира. Хайт поклялся найти бога войны, даже если ради этого придется сравнять с землей весь город. Однако обнаружение логова Уицилопочтли - не самое умное, что можно придумать. Ниже в этой главе вы это поймете.
Игроки могут просто ждать прибытия Хайта, зализывая раны и эвакуируя городок. Кроме того, они могут позвать на помощь - среди гару и магов Традиций найдется немало тех, кто с радостью прикончит Хайта. Месть - это изумительное блюдо, будь оно горячим или холодным, особенно в Мире тьмы. Есть реальная возможность того, что у игроков будет настоящая армия, в полной боеготовности поджидающая Сэмюэля Хайта.
Хайт также полон сюрпризов, и у него есть своя армия - пусть маленькая, но все же армия. С ним десять фоморов и четверо Танцующих в шкурах, готовых ко всему. Скорняк не уверен, что патриарху понравится пробуждение, поэтому он взял с собой особое оружие.
Самый крупный из фоморов несет тяжелый рюкзак. В нем находится мощное устройство, которое Хайт напыщенно называет своей Солнечной лампой. Лампа накапливает, усиливает и высвобождает солнечный свет. Имея в своем распоряжении огромное количество квинтэссенции, Хайт упражнялся с зеркалами и особым роутом сохранения солнечной энергии, а современные технологии позволили выпускать свет одним лучом подобно лазеру.
Кроме того, у Хайта есть посох и он хорошо защищен от магии. Но он не огнеупорный и не пуленепробиваемый. С ним трудно справиться, но вполне возможно. Но главное преимущество игроков - они могут его опередить.

Солнечная лампа
Из Солнечной лампы бьет луч света длиной во всю сцену и шириной в 1 фут. Заряд у лампы всего один. Если под луч попадет спящий, то менее чем за минуту получит тяжелый солнечный ожог. Устройство очень хрупкое, один удар выводит его из строя. Если на броске атаки против Лампы набрано более 4 успехов, она взрывается. Находящиеся рядом вампиры получат нижеуказанный урон, но длительностью всего один ход
Вампирам Лампа наносит 4 уровня аггравированного урона, всем прочим - 4 уровня обычного урона. Урон наносится каждый ход, т. е. два хода, проведенные под лучом, означают получение двух атак. При трех и более успехах жертва слепнет, при пяти и более - слепнет насовсем. Лампа вызывает ротшрёк.
Атака Лампой требует броска ловкости+огнестрельного оружия или ловкости+тяжелого оружия. От атаки можно уворачиваться.
Сложность броска - 8
Урон - 4 уровня здоровья
Дальность - 200 футов (60 м)

Если Хайт прибудет первым
Хайт знает, чего хочет, и знает, как это достать. Вместо того, чтобы уничтожить вампира, он собирается с ним договориться и по этой причине вынужден терпеливо ждать ночи. Если Хайт прибудет первым, он расставит своих приспешников по стратегически важным точкам вокруг Параизо Виста, чтобы они разбирались со всеми, кто приближается к городку. Как и всегда, Сэмюэль Хайт будет избегать драки всеми силами - у него есть куда более важные цели.
Все приспешники Хайта вооружены автоматическим оружием и обучены рукопашному бою. Пока не начнется бой, Танцующие в шкурах будут сохранять человеческий облик, однако Дары, Дисциплины и магия помогут понять, кто есть кто. В случае боевого столкновения они немедленно перейдут в кринос. Фоморы и Танцующие в шкурах фанатично преданы Хайту и будут биться насмерть. Если игроки одержат над ними верх, покажется сам Скорняк. Будучи так близко к цели, он утратил остатки терпения и будет использовать вульгарную магию.
При появлении игроков приспешники Хайта вскроют все свои козыри. Пленных они брать не намерены. Большинство фоморов имеет способности, бьющие на расстоянии. Те же, у кого их нет, не стесняются метать осколочные гранаты, которые им дал Хайт. Ни фоморы, ни Танцующие в шкурах не владеют контрмагией: они могут уворачиваться и сопротивляться непосредственно поражающему действию, но магия на них действует в полной мере.
Если вампиры-игроки сопровождают Хайта, у конфликта появляется новый уровень. Хотят ли они помочь Хайту? Будут ли и дальше идти с ним? Пришло время решать. И независимо от того, каким будет это решение, игрокам придется жить с ним дальше.

Последний бой
Это приключение должно завершиться эпично. Хайт стал значимой фигурой в Мире тьмы, и его смерть будет триумфом для тех, кто подобрался так близко и рисковал столь многим, чтобы убить его. Независимо от того, будут ли это когти гару, вампирские клыки или волшба магов, смерть Хайта должна заставить мир содрогнуться.
Посох из ветви Мирового древа похож на самого Хайта – переполнен украденной силой и готов взорваться. Что бы ни случилось с Хайтом, Посох должен последовать за ним в забвение. Его уничтожение приведет к трансформации земли.

Дайте игрокам лично убить Хайта. Заставьте их работать над этим, и вознаградите за усилия. Дайте им возможность превзойти его огневую мощь и измените ландшафт так, чтобы бой вышел драматичным. Сведите к минимуму долгие надоедающие броски.

Когда появится Шайтан, игроки должны испугаться, но иметь возможность бежать. Шайтан не станет навязывать бой, смертные не стоят его времени.

Описание боя. Сократите описание фона. Пусть раздувается пламя и стрекочут пулеметы - не кидайте кубы на каждую пулю. Играйте быстро и поощряйте игроков на сумасшедшие трюки и маневры. Пусть победу одержат дерзость и смекалка, а не грубая сила.

Карта. В этой книге есть цветная карта, которую можно использовать для проведения боя за пределами убежища Шайтана, если вы используете миниатюры. Проведите сражение на склоне горы.

Статисты. Для удобства считайте фоморов противниками на два выстрела - пусть они умирают, получив 4 уровня повреждений. Дайте им по 7 кубиков на броски огнестрела и оружия ближнего боя с попаданием по сложности 6. Пусть в рукопашном бою они наносят 4 куба повреждений, а в перестрелке - 7 + количество успехов. Так бой будет гораздо быстрее.

Последняя схватка

There's no time to giva at all
I give you grief and blow my hatred
Further in your mind
You reach, I run, you fall
On skinned knees you crawl
Alice in Chains, "Confusion"

Гримм утер пот с перекошенного лица, пока последний горожанин мчался по дороге, покидая Параизо Виста. Нелегко было убедить невинных спящих в том, что на их райский городок вскоре снизойдет сама преисподняя, но в конце концов шериф внял голосу разума. Если невинные спасутся, то, возможно, все было не зря. Ведь в этом и есть суть Восхождения - найти лучший мир, бороться за совершенство. Разве не так?
И все равно было грустно. Невинных спасли, но невинными им больше не быть. Рай стал адом.
Смогут ли игроки опередить Хайта? Прибудут ли они до того, как Хайт разобьет лагерь в Параизо Виста? Если да, городок можно спасти. Если нет, горожане заплатят по счетам.
Уицилопочтли веками ухаживал за Параизо Виста, и на то есть причина. Если игроки прибудут первыми, у них будет время эвакуировать городок до заката и прибытия Хайта.
В любом случае город, скорее всего, будет разрушен. Такова цена, назначенная судьбой. Параизо Виста был избран местом великого конца и ужасного начала. Если горожан удастся спасти, они могут привнести в Мир тьмы немного гармонии. Но выживут ли они, пока неизвестно. Судьба редко бывает добра.

Если игроки опоздают
Если Хайт прибудет в Параизо Виста раньше игроков, на закате он помчится к убежищу Уицилопочтли. Он уверен, что его приспешники справятся с любым вторжением, а если и не смогут, то хотя бы выиграют для него время.
Это идеальный момент для игроков (и их возможных союзников), чтобы нанести удар. Хайт открылся, наплевав на хитрости и маскировку, и движется к своей судьбе. Он устал и ослеплен гордыней и алчностью. Игроки бросятся за ним через весь город, приспешники Хайта будут им мешать, а главный сюрприз впереди.

Кровавая баня
Уицилопочтли решил заявить о себе независимо от того, дойдет ли Хайт до него. Когда у входа в его логово разгорится битва, могущественный вампир выйдет, чтобы завершить то, что начал. Если игроки его не остановят, все жители Параизо Виста будут принесены в жертву хозяину Уицилопочтли - демону Баалу.
Уицилопочтли - это лишь имя, которое было для вампира удобным, когда он пришел на территорию современной Мексики. На самом деле его зовут Шайтан, и он служит демонам преисподней уже почти 6500 лет. Цель жертвоприношения проста - сила высвобожденных душ пробудит его братьев, еще 12 Баали четвертого поколения. Это еще один шаг на пути к Геенне.
Уицилопочтли не станет прятаться - он слишком уверен в своей силе. Подчеркивая драматизм момента, он разобьет камень, закрывающий вход в его убежище, и устремится вниз, к Параизо Виста. Если жители не покинули городок, он сокрушит их, как бензопила - гнилое дерево.
Мясорубка в Параизо Виста выглядит так: Шайтан голыми руками разрывает тела и посвящает души Баалу, взывая к нему на грубом забытом языке. Благодаря Стремительности его движения неразличимы взглядом - такое ощущение, что люди взрываются сами по себе. Шайтан покрыт кровью невинных, его вид подчиняет волю. Чтобы напасть на него, нужно набрать не менее 3 успехов на броске силы воли по сложности 8.
Это сам дьявол, но у него есть свои слабости - он не знает о современных технологиях и хитрой магии. Хоть он веками наблюдал за миром, но с вооружением XX века он незнаком. Одно дело – знать о его существовании, совсем другое – чувствовать, как оно сжигает твою шкуру.
Глубоко в душе древний знает, что такое страх. Даже величайшие из вампиров знакомы с ротшрёком, боязнью огня. Холокост в Мехико заставил Шайтана опасаться взрывчатки и современной магии. Парадокс, совпадательная магия, взрывчатые вещества – все это представляет загадку для древнего. Если на него напасть с огнем, взрывчаткой или, того хуже, Солнечной лампой, вампир сбежит. На какое-то время.

Если игроки прибудут первыми
Если игроки опередят Хайта на пути в Параизо Виста, начнется масштабная битва – эндшпиль в игре Скорняка. В горном городке, в самом логове Шайтана игроки вернут Хайту должок. Битва должна пройти максимально драматично и захватывающе – избегайте затянутых бросков и роялей в кустах. Игроки долго и трудно шли к этому, так пусть сразят Скорняка в битве титанов.
Само собой, убийца Сэмюэля Хайта получит немалую известность у оборотней. Однако слава не достается легко.
Шайтан ворвется в самый разгар боя, полностью игнорируя Сэмюэля Хайта. Если жителей городка эвакуировали, он придет в бешенство. Если нет – примется приносит в жертву невинных

граждан Параизо Виста, не обращая внимания на остальных. Выйти с Шайтаном один-на-один означает быть размазанным в кашу, однако решительный удар заставит его бежать. Вампир ждал столько лет не для того, чтобы погибнуть в дурацкой стычке. Зачем сражаться? В мире и без того полно жертв.
Хайт будет в бешенстве – все его старания пошли прахом. В ярости он может наброситься на Шайтана. Когда добыча исчезнет, Хайт может либо остаться, либо сбежать. Он все еще не понимает, что удача от него отвернулась.
Хайт так и не понял, что у Посоха из ветви Мирового древа есть один фатальный недостаток. Да, Посох значительно усиливает бросок контрмагии – но лишь против одной атаки единовременно. Посох усиливает контрмагию Хайта и помогает ему обороняться от гару и вампиров, но у него есть свой предел. Хайт неслабо задолжал перед парадоксом – и парадокс пришел забрать должок. С процентами.

Песнь Уицилопочтли
Я так долго спал и так долго ждал. Настало время пробудить моих возлюбленных братьев, хозяев Баали. Мы – легион. Мы долго ждали. Мир созрел для жатвы: в нем не осталось любви и так много ненависти и насилия. Нам было суждено в муках ждать Геенну – и Геенна придет. Разрушение принесет моим братьям долгожданное успокоение.
Из своего логова я видел, как они грызутся. Детишки играют в детские игры. Танцующие куклы…
После многовекового сна мое тело вновь пришло в движение. Безболезненно, плавно и грациозно. О Баал, мне никогда не расплатиться с тобой, но я могу хотя бы начать.
Узри их, трусливых детей. Видишь ли ты, как они трясутся от страха? Пусть они и дальше играют в войну, у меня есть кое-что поважнее. Для тебя, хозяин, я вывел особых детей. Они верят, что благословлены своим богом, и отчаянно невинны. 400 чистых душ, не знавших греха. О Баал, прими эту жертву и знай – это лишь первое подношение из многих. Я больше не прячусь. Твой презренный слуга готов исполнить твою волю.

Взрыв парадокса
Игроки бросятся на Хайта изо всех сил. Если они преуспеют, дайте им насладиться срыванием плоти Скорняка с его костей и питьем его густой крови. Если же они слишком устали, чтобы справиться с ним самостоятельно, в игру вступают другие силы, которые привел в движение сам Хайт.
Посох поглощает направленную магию и утечку парадокса самого Хайта. Он поглощает все, с чем может справиться. Он стал батареей парадокса, и каждое его использование превращает в парадокс часть накопленной квинтэссенции. Любой маг, владеющий сферой Основ, поймет, что назревает катастрофа.
Если Хайт поглотит более 5 магических атак или сотворит более 5 вульгарных магических эффектов, Посох деактивируется. При следующем использовании Посох ломается, а Хайт получает полный урон от атаки или от парадокса. Если Хайт получит еще один удар – даже если это будет удар его бездыханного или беспамятного тела об землю – Посох взрывается.
Сэмюэля Хайта окатывают чистые энергии – квинтэссенция, парадокс и что-то еще. Их мощь такова, что игроки отчетливо видят скелет Хайта, с которого слезает плоть. В раскатах грома тонут его последние слова, гора теряется в зловещем сиянии.
Взрыв Посоха чудовищен, спасти игроков может только удача. Выжившие мародеры, которые следили и помогали Сэмюэлю Хайту с самого начала, приняли основной удар парадокса. Создается ощущение, что они не пострадали и даже довольны. Если Шайтан находился в районе взрыва Посоха, то после того, как рассеется пыль, выяснится, что он исчез.
Из этого не следует, что игроки не пострадают. Волна энергии ворвалась в Параизо Виста, искажая реальность и нанося 10 уровней аггравированного урона. Та сторона горы, на которой находился Параизо Виста, уничтожена. Персонажи могут попытаться поглотить урон, а маги – телепортироваться на безопасное расстояние.

Трансформация земли

And if the music stops
There’s only the sound of the rain;
All the hope and glory
All the sacrifice in vain.
If love remains
Though everything is lost
We will pay the price,
But we will not count the cost.
Rush, “Bravado”

Когда Посох взорвется, вряд ли кто-то из персонажей останется невредимым. Но они должны пережить взрыв. Победители Сэмюэля Хайта не должны просто так умереть. Их сюда привели храбрость и самоотверженность, так пусть отпразднуют победу. Так будет честно.

Мародеры перенесут потерявших сознание персонажей в другое место, недалеко от горы. Зачем? А просто так. Мародерам не нужны причины, просто так нужно сделать.
Земля вокруг изменилась. Камни расплавились, потекли и вновь застыли, но от них не исходит жар. Деревья превратились в кристаллы, а животные мутировали: кто-то в лучшую сторону, кто-то в худшую. В самом центре взрыва парадокса стоит нетронутый скелет. Это все, что осталось от Сэмюэля Хайта. Скорняк мертв. Хрупкие кости сплавлены воедино, и от них исходит вонь жженых волос и тухлой воды.
Шайтана и след простыл.
Танцующие в шкурах и фоморы мертвы. Останки жителей Параизо Виста, оказавшихся на пути Шайтана, на ощупь холодны. После оттаивания они стремительно гниют. Бывшие тут призраки исчезли. В Параизо Виста вновь тихо. Возможно, даже слишком.

После боя

It's still getting worse after everything I tried
What if I found a way to wash it all inside?
Nine Inch Nails, "Sanctified"

Мечты Скорняка завели его слишком далеко, и он мертв. Но его смерть – это еще не конец. То, что случилось в Мехико, сотрясет сами основы Мира тьмы.

- Технократия назовет события последних дней гражданским восстанием, за которым последовали отключение электроэнергии, беспорядки и внушительное землетрясение. Сотни жителей погибли, тысячи лишились своих домов. В сообществе спящих случился раскол; необходимы козлы отпущения, на которых можно свалить вину за взрывы. Большинство смертных удовлетворится этими объяснениями, но не все. Вскоре поток новых верующих вольется в Инквизицию и Небесный хор, а журналисты по всему миру примутся искать ответы...
- Подбрюшье Вирма было дружным, потому что Шайтан заставлял лидеров Могильника доверять друг другу. Теперь эта «дружба» закончилась. Если на Пандемониум вновь нападут, у его слуг не останется необходимого им места силы. Куда они отправятся? Как будут выживать?
- Технократия по-прежнему намерена уничтожить всех сверхъестественных существ, которым в технократском мире попросту нет места. Однако теперь у них самих возникли проблемы. Конвенции не потерпят такой наглости даже от своих. Как минимум несколько влиятельных технократов в Мехико лишатся своих постов. Кем их заменят? Кому Технократия доверит свои дела в Мехико?
- Тамошний Гобелен основательно изорван. Еще много месяцев там будут происходить странные случаи и случаться спонтанные пробуждения. Для Войны Восхождения это и хорошо, и плохо.
- Шабаш понес большие потери, и война все еще продолжается. Похоже, вампиры Мехико были слишком уверены в своих силах - один человек чуть не сокрушил столицу американского Шабаша. Кто из вампиров встретил окончательную смерть? Кто выжил и будет править? Что предпримет Шабаш по поводу планов Технократии по его уничтожению?
- Самеди и Джованни могут принять решение не уходить далеко. В такой суматохе внедряться в ряды Шабаша куда проще, чем обычно. Но каковы их долгосрочные планы? И перед кем они отчитаются, когда закончат?
- Костегрызы из септа Вкусной воды пострадали как никто другой из гару. Этот чумной город долгое время был их домом, а теперь то, что им дорого, погрузилось в войну и хаос. Достаточно ли они сильны, чтобы продолжать биться за город, где правит Вирм?
- «Пентекс» отделался мизерными потерями. Убитых можно заменить, а производственные мощности застрахованы. Да, погибло несколько десятков фоморов, но полным-полно глупцов, которые годятся для пополнения их численности. Соглашение NAFTA по-прежнему дает шикарные перспективы, а люди, имеющие власть их реализовать, уже съехались в город и планируют свой следующий шаг. Сможет ли кто-нибудь остановить «Пентекс», пока еще не все пропало?
- Куда пропал Шайтан? Преуспел ли он в своих замыслах? Что из-за этого произойдет? Сколько вреда принесут тринадцать старейшин Баали, решивших приблизить наступление Геенны?

Ответы на эти и другие вопросы зависят только от тебя.

Приложение 1. Персонажи

Darkness in the morning
Shadows in the land
Certain individuals
Aren't sticking to the plan
Warren Zevon, "Searching for a Heart"

Персонажи – основа любой игры по системе Storytelling. В этом приложении рассказывается о важных персонажах «Растущего хаоса». Первая часть рассказывает о Шайтане и Сэмюэле Хайте, во второй части приведены данные о статистах, а в третьей описывается новое племя оборотней – Танцующие в шкурах.

Часть 1. Главные персонажи

Ключевые роли в «Растущем хаосе» распределены между несколькими персонажами. Большинство описаны в третьей главе, а о двух основных подробно рассказывается ниже.

Шайтан[24]

Сир: Ашур
Натура: Архитектор
Маска: Мечтатель
Клан: Баали
Поколение: 4
Год становления: 4500 до н. э.
Видимый возраст: 20
Физические атрибуты: Сила 7 (9), Ловкость 6 (8), Выносливость 7 (9)

[24] Скорее всего, это Нергал – один из троих прародителей Баали, выбравшихся из колодца с трупами.

Социальные атрибуты: Харизма 8, Манипулирование 9, Внешность 0
Ментальные атрибуты: Восприятие 6, Интеллект 6, Сообразительность 7
Таланты: Бдительность 4, Драка 5, Дипломатия 6, Уворот 5, Власть над снами 7, Эмпатия 6, Интрига 9, Лидерство 8, Подражание 6, Ораторское искусство 3, Детектор лжи 9, Поиск 5, Обольщение 4, Хитрость 9, Бросание 2
Навыки: Кузнец 2, Бой вслепую 3, Изменение тела 6, Взяточничество 9, Камуфляж 3, Этикет 1, Фехтование 5, Выживание 9, Пытки 9, Следопыт 6, Ловушки 3
Познания: Алхимия 3, Антропология 7, Археология 9, Знание местности (Мексика, Месопотамия) 9, Астрология 3, Астрономия 1, Знание Черной руки 5, Знание Камарильи 3, Секреты города 9, Знание вампиров 9, Знание люпинов 5, Знание магов 4, Медицина 5, Оккультизм (Знание демонов) 9, Психология 3, Политика 8, Знание Шабаша 9, Знание подземелий 3, Знание духов 9, Теология 9 (своего врага надо знать), Токсикология 6, Знание Вирма 9
Добродетели: Предательство 5, Жестокость 5, Храбрость 5
Дисциплины (приведены значения в норме; сразу после пробуждения они на 2 меньше): Анимализм 6, Прорицание 9, Стремительность 6, Химерия 6, Демонизм 9, Темная тауматургия 7, Помешательство 8, Доминирование 9, Стойкость 7, Власть над тенью 4, Присутствие 9, Превращение 7, Могущество 9, Тауматургия 4, Висцератика 3
Демонические дары (ранг): 9
Дополнения: Легенда, Союзники 9, Контакты 9, Стадо 9, Влияние 9, Ресурсы 4, Слуги 9, Статус 9
Путь просветления: Путь откровений зла 10 (см. ниже)
Человечность: 0
Сила воли: 10
Психозы: Одержимость. Шайтан считает себя обязанным развратить все человечество во славу Баала. Естественно, он прав.
Запас крови/трата за ход: 50/10
Предыстория. Шайтан родился рабом в месте, которое вампиры ныне называют Вторым городом. Шел 4520 год до н. э. Шайтан был бесподобно прекрасен и непоправимо испорчен, и его красота сделала его любимым слугой Ашура. Он был вторым, кому Ашур дал становление.
Вскоре после становления Шайтан покинул город и отправился на восток, пройдя Месопотамию и оказавшись в землях Кала-Ат-Шергата. В своих странствиях он изучил многие странные восточные практики, совершенствуя Дисциплины, о которых ранее и не знал. Он обучил им прочих потомков Ашура, кроме Гангрела[25], которого ненавидел. Гангрел принял это близко к сердцу и сказал Ашуру, что Шайтан извращен связью с Детьми Лилит, что было прямым нарушением заветов Каина. Слухи об этом поползли среди вампиров Второго города, которые изгнали Шайтана и его последователей вопреки воле Ашура.
Шайтан вновь отправился на восток, построил в Кала-Ат-Шергате свой город[26], завоевал многие соседние земли и установил свое правление. Затем он встретил Баала – могучего алчного демона, который возжелал научить вампира чему-то новому. Шайтан принес Баалу клятву верности, планируя отомстить сородичам за их предательство.
Под руководством Баала Шайтан увеличил свои владения, угнав в рабство многие малые племена и начав устраивать в честь демона обильные жертвоприношения. Он мог бы остаться вечным властителем тех мест, но Второй город пал и вампиры бежали из него туда, где Шайтана и его братьев почитали как богов. Хоть Баалу все еще приносили жертвы, демон давно уже покинул те места и не мог помочь Шайтану в войне с детьми Ашура, Ассамитами и Бруха, которые решили сделать страну своей.
Шайтан и его братья называли себя Баали. Их было мало, и они не спешили увеличивать свою численность. Большую часть птенцов после становления убивали ради их крови, а их сердца приносили в жертву Баалу. Армии Бруха и Ассамитов вместе с детьми Ашура одолели их с легкостью – возможно, даже слишком легко. Баали были перебиты – по крайней мере, так казалось[27].
На самом деле Баал успел предупредить Шайтана и его союзников об опасности, приближающейся с запада. Баали бежали[28], оставив на расправу захватчикам потомков, облик которых изменил демон.

---

[25] Тут Шайтана, видимо, подводит память. Гангрелы пошли от Эннойи, а Баали – от Саулота (по крайней мере, такое свидетельство находит вампир-историк в кланбуке Салюбри).
[26] Согласно кланбуку Баали, это был город Машкан-Шапир в Междуречье.
[27] Если Шайтан – это все-таки Нергал, то город пал из-за предательства Молоха, который сдал «брата» остальным вампирским кланам, чтобы не позволить ему пробудить демона Намтару, который, как он считал, спит под городом.
[28] Нергал/Шайтан после бегства из Машкан-Шапира выяснил, что на самом деле Намтару спал в Северной Галилее. Выкопав тело демона, Шайтан перевез его на остров Крит и поместил в центр гигантского лабиринта, который построил под Кноссом, вдохновляясь рисунком борозд и извилин головного мозга. Но вампирские кланы вновь выступили единым фронтом, уничтожив лабиринт и помешав Шайтану пробудить Намтару.

Баали рассеялись по всему свету. Каждый из 13 старейшин взял с собой нескольких потомков и начал строить планы захвата власти и отмщения. Уроки Баала не прошли зря – Баали научились искусству вероломства. Вместо того чтобы захватывать страны и провозглашать себя правителями, они взяли себе имена старых богов и принялись копить могущество, используя тех, кто им поклонялся.
Шайтан же пересек океан и достиг Северной Америки. Во времена ольмеков, тольтеков, майя и ацтеков (1200–200 г. до н. э.) Шайтан тайно правил посредством своих слуг и напрямую руководил битвами за власть. Туда прибывали другие вампиры, не зная о присутствии Шайтана – их либо прогоняли, либо склоняли к служению, либо уничтожали.
Более чем 2700 лет Шайтан управлял территорией современной Мексики – лично и через подставных лиц. Он до сих пор там правит, просто скрылся из виду на 400 лет. Но скоро все изменится.

Внешность. В Шайтане почти 8 футов (240 см) роста. Из-за долгой близости к Баалу его тело претерпело изменения, сделав его уродливым, как Носферату. У него полупрозрачная белая кожа, на ощупь похожая на наждачку. Его волосы похожи на тонкие щупальца, глаза как у ящерицы, а из черепа растут бараньи рога, дополняя демонический облик. От него исходит почти осязаемая аура зла.

Советы по отыгрышу. Не разговаривайте с глупцами. Не обращайте внимания на тех, кто сопротивляется вашему могуществу – если только у них нет Истинной веры. Игнорируйте слабых, сокрушите сильных.

Примечания. Этот мафусаил жутко силен. После долгого торпора его навыки не так ужасны, но со временем он вернет себе практически божественную силу. Игроки имеют над ним преимущество – Шайтан знает лишь теоретически основы современного оружейного дела. Он пробыл в торпоре так долго, что забыл об опасности огня и силе магии. Столкнувшись с сопротивлением, он сбежит, чтобы потом отомстить. Его атрибуты и Дисциплины также ослабли после долгой спячки – после пробуждения Шайтан относительно слаб. Чтобы вернуть себе силу, ему потребуется несколько месяцев.
Хотя Шайтан фанатично следует Пути откровений зла, он не член Шабаша. Баал научил его, как открыть разум навстречу истинной мощи – потому его Дисциплины так высоки. Очень давно Шайтан продал свою душу Баалу и стал пешкой в руках демонов. По сути он и есть демон в теле вампира.

Сэмюэль Хайт

This time you've gone too far,
This time you've gone too far,
This time you've gone too far,
I told you,
I told you,
I told you,
I told you
Peter Gabriel «Digging in the Dirt»

Порода: Хомид
Племя: изгой – считает себя первым из Танцующих в шкурах
Традиция: Сирота
Натура: Девиант
Маска: Архитектор
Энергия: Динамика
Покровительство: Теург
Физические атрибуты: Сила 5/7/9/8/6, Ловкость 3/3/4/5/5, Выносливость 5/7/8/8/7
Социальные атрибуты: Харизма 5, Манипулирование 5/4/3/2/2, Внешность 2/1/0/2/2
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 4, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 4, Атлетика 4, Драка 3, Уворот 4, Запугивание 5, Основной инстинкт 3, Знание улиц 3, Хитрость 4
Навыки: Знание зверей 3, Вождение 2, Огнестрельное оружие 5, Медитация 4, Холодное оружие 4, Лидерство 5, Маскировка 4, Выживание 5
Познания: Компьютер 2, Загадки 4, Расследование 4, Лингвистика 3, Оккультизм 5, Политика 4, Ритуалы 5
Дополнения: Союзники 5, Аватар 5, Фетиш 5, Библиотека 4, Ресурсы 5

Сила воли 9. Арете 5. Ярость 10. Гнозис 8. Квинтэссенция 8/Парадокс 2
Сферы: Связи 2, Энтропия 3, Силы 3, Жизнь 2, Материя 3, Основы 2, Дух 4
Фетиши/талисманы: Посох из ветви Мирового древа[29]. Уровень неизвестен, Арете 6, квинтэссенция – см ниже
Особые способности: контрмагия (9 кубов)
Роуты/эффекты Сфер: Divided Sight, Ripple through Space (Связи); Slay Machine, Erode Matter (Энтропия); Darksight, System Havoc, Elemental Blast (Силы 3, Основы 2) (Силы); Sense Life, Mold Tree, Better Body, Rip the Man-Body (Жизнь); Sense Quintessence, Channel Quintessence (Основы)

Примечание: для удобства кидайте 3 куба для вульгарных эффектов и 6 кубов для совпадательных
Сэмюэль Хайт не понимает ни того, насколько могущественным стал, ни того, насколько зыбко это могущество. Хайт использует свой посох в основном как средство магической защиты – посох добавляет 4 куба ко всем броскам контрмагии. В посохе более 200 пунктов квинтэссенции, но если Хайт использует его для защиты более чем от одной атаки сразу, квинтэссенция внутри посоха превращается в Парадокс со скоростью геометрической прогрессии. Посох вообще не должен существовать: он сам по себе – воплощение Парадокса. Хайт скоро поймет это, и понимание будет болезненным.

Дары: Бейн-защитник, Шкура Вирма, Неблагая сказочная родня, Кровавое знамение, Обостренные чувства, Проклятие Эола, Раздирающая агония, Острые когти, Когти сороки-воровки, Воодушевление

Тауматургия: Сэмюэль Хайт знает несколько путей и ритуалов Тауматургии, большинство из которых можно найти в книге правил Vampire the Masquerade. Эта магия не вызывает Парадокс, но и квинтэссенцией из посоха ее усилить нельзя. Изучены следующие пути: Движение разума 3, Привлечение огней 2, Управление погодой 2, Управление духом 1.
Также он знает следующие ритуалы: Ритуал священного перерождения[30], Надевание маски теней, Могущественный щит и Защита от люпинов (Сэм скептически относится к последнему ритуалу – ведь он может навредить ему самому).

Предыстория. Сэмюэль Хайт был кинфолком гару[31], но его никогда не устраивала судьба кинфолка. Его отец и двоюродные братья (братья Карни) были славными гару, а Сэмюэль Хайт ненавидел само их существование. Сэм много раз пытался как-то заслужить уважение отца, но понимал суровую правду: отец всегда был в нем разочарован[32].
Наконец, он нашел себя в том, что действительно умел хорошо – в охоте. Он охотился по всему миру, выслеживая и убивая опаснейших тварей, которых только можно вообразить. От других кинфолков Сэм узнал о существовании других сверхъестественных сил. Его увлечение оккультизмом привело к попытке обучения у Вербена, но это было бесполезно – ему оказались не по силам их сложные обряды. Как сказал наставник, «аватар не пробудился бы».
Хайт продолжил свои поиски и, наконец, выследил и убил вампира. Уходя, Сэмюэль взял вампирскую кровь. В своих странствиях он узнал, что кровь вампира лечит раны и продлевает жизнь. Кроме того, он забрал все книги по магии, которые были у вампира. Методом проб и ошибок, подкрепляясь могущественным витэ, он начал учиться искусству Тауматургии. Странствуя по миру, изучая все больше разновидностей Тауматургии и охотясь на все более экзотических тварей, Хайт узнал о ритуале, который изменил его жизнь. Ритуал священного перерождения, которым обладал индийский темный культ, подсказал Сэмюэлю, что он может управлять всеми сторонами своей жизни. С помощью этого ритуала Сэмюэль Хайт смог бы стать

---

[29] Согласно New Orleans by Night посох наносит сила+3 аггравированного урона и защищает своего владельца от сверхъестественных способов обнаружения.
[30] Ритуал позволяет стать оборотнем, но требует наличия шкур пяти гару. Каждая шкура должна быть выделана с использованием состава, включающего редкие травы и минералы, причем все шкуры должны быть сняты в одну и ту же фазу Луны. В случае Хайта всех гару убили под серповидной Луной. Подготовка к ритуалу может занять невероятное количество времени, и шкуры гару необходимо выделывать в ту же фазу Луны, в которую они были сняты. Шкуры могут быть сняты с разницей в несколько лет, лишь бы выделаны были правильно.
Сам ритуал также проводится в ту же фазу Луны, и на него отводится 1 час. Заклинатель делает бросок Интеллекта+Оккультизма (Intelligence+Occult) по сложности 9, ему нужен всего 1 успех. В конце ритуала шкуры пяти жертв сливаются с телом заклинателя, навсегда срастаясь с ним. Обратный ритуал неизвестен.
После завершения ритуала заклинатель становится гару и будет отмечен порчей Вирма (если только гару не отдали свои шкуры добровольно).
[31] Кинфолк Детей Гайи.
[32] В статье Interview With A Murderer в 40-м выпуске White Wolf Magazine сообщается, что психика Сэма была искорежена с детства тем, что отец обвинял его в том, что тот родился не перевертышем.

гару... за определенную цену. Чтобы стать оборотнем, ему нужны были шкуры пяти гару (подробнее в главе Skins книги Valkenburg Foundation).
Сэмюэль Хайт убил и освежевал нужное количество гару, после чего совершил ритуал. А еще он стал марионеткой Вирма. Спасаясь от преследования другими гару, Хайт использовал могущественный фетиш – Ожерелье из сброшенной змеиной шкуры – для побега в Умбру. Когда он осознал, что произошло, его рассудок повредился[33].
Используя фетиш, Хайт сбежал в Глубокую Умбру и попал в логово Ишина – могучего демона, которого гару заточили в Умбре века назад. Тварь хотела выбраться обратно в материальный мир и решила использовать фетиш в качестве способа для побега. Непреднамеренное вмешательство нескольких вампиров Шабаша помешало попыткам демона и позволило Сэмюэлю Хайту вернуться в материальный мир (см. A Quest Beyond Death из The Storyteller's Handbook to the Sabbat[34]).
Хайт, ныне известный как Скорняк, ранее работал на «Пентекс» и, оказавшись дома, не видел причин, чтобы не вернуться к работе. В «Пентексе» Хайт встретил Роберта Оллреда, и они стали боевыми товарищами. Именно Оллред послал Скорняка в бассейн Амазонки, рассудив, что театр боевых действий – шикарное место, чтобы собрать больше шкур для создания других кинфолков-гару. Играя на обидах многих кинфолков, Хайт собирается создать из них новое племя для «Пентекса» – племя Танцующих в шкурах.
Будучи заперт во владениях Ишина, Сэм смог кое-чему научиться у своего тюремщика. То, что не удалось выучить у демона, он украл у оракула Говорящих с грезой по имени Эльдорадо с помощью фетиша, именуемого Меч конкистадора. Меч должен был отнять силу Эльдорадо, но раскололся в процессе, дав Сэмюэлю Хайту начальные познания в нескольких Сферах. Кое-кто считает, что Хайт был повержен в битве в царстве Эльдорадо – его на глазах оборотней разорвали на части элементали Вильда – но на самом деле он вновь смог сбежать в Умбру (см. In Dreams and Nightmares из Rage Across the Amazon).
В следующий раз Скорняка заметили во время нападения на Ферму Кромби – часовню Вербена. Хайт хотел выторговать возможность учиться у них, но глава часовни Алистер Кромби отказал ему. Воспользовавшись помощью предателя[35], Хайт смог лишить силы Мировое древо в часовне и забрал его ветвь для подпитки своих сил. В процессе он убил жену Кромби, Эллисон, и теперь Вербена его ненавидят (см. The Salesman's Tale из The Book of Chantries).

Через несколько месяцев Хайт объявился в Нью-Орлеане, где оказал помощь Камарилье. Он сообщил о вампирском рынке рабов и завел друзей среди кровососов[36]. Буквально за пару недель до этого он напал на небольшую часовню Сирот, вырезал магов и забрал силу их Узла, поместив ее в свой посох (см. D'jabbic из New Orleans by Night).
Хайт решил продолжать свою борьбу. Он считает, что нашел прибежище вампирского патриарха (на самом деле это мафусаил 4 поколения, но Хайт не понимает разницы). Забрав его кровь, Хайт планирует залечь на дно и заняться увеличением племени Танцующих в шкурах. Но все обязано закончиться плохо: Сэм нарушил законы богов, людей и творения. Его душа опустошена безумием, разум погружается в Безмолвие, а магические силы повышают риск Парадокса. Хайт живет взаймы, и его последняя выходка пробудит Шайтана. Хаос и смерть, которые он несет, могут возвестить начало Геенны...

Внешность. Сэмюэль Хайт – человек средних лет с карими глазами и каштановыми волосами с проседью. Он в отличной физической форме, но его голос дрожит от изнеможения. Как дрожат и его мышцы под каштановой с сединой шерстью в формах кринос и люпус. У него изнуренный

---

[33] Согласно The Book of Chantries в Умбре Хайт увидел, что его действия привлекли бейнов, временно повредился рассудком и использовал фетиш снова, после чего и попал в лапы Ишина.
[34] Из Умбры Хайт смог наслать на шабашитов сны, которые сподвигли их вторгнуться во владения Ишина и тем самым дать Хайту возможность сбежать.
[35] Предателем оказался Роберт Кромби, продавшийся Прогениторам. Впоследствии он подкидывал Сэмюэлю Хайту работу от DNA по добыче вампирского витэ и плоти оборотней (см. For Auld Lang Syne из When will you rage?).
[36] Дочь мага-эфирита Мартина д'Ричета, Мари, во время отдыха в Нью-Орлеане влюбилась в Марселя, вампирского князя города. Князь отказался дать Мари становление и заявил о бесперспективности их отношений. Обиженная Мари стала искать других Вентру, чтобы примкнуть к клану, но по ошибке стала потомком Антонио Калбулларши из клана Тремер. Узнав об этом, Мартин загорелся жаждой мести Марселю и остальным вампирам города. Заключив сделку с Шабашем, Мартин получил от них каитиффа Рэймонда, которому стер память и промыл мозги, также заставив его ненавидеть нью-орлеанских камарильцев. По указке Мартина Рэймонд стал ловить гордских вампиров и продавать их, устраивая аукционы для заезжих старейшин-диаболистов.
Сэм Хайт на тот момент всерьез озадачился проблемой личного бессметрия и хотел было прикупить на аукционе вампира, чтобы получить становление. После того, как персонажи игроков его отговорят, Хайт рассказывает им о Рэймонде – в обмен на их кровь, естественно.

вид, а тело покрыто шрамами. Те, кто раньше уже сражался с ним, сказали бы, что сейчас Сэм даже меньше владеет собой, чем раньше.

Советы по отыгрышу. Так много битв, так много смертей. Так много надо исправить, так много надо изменить – и работа только началась. Но игра по-прежнему стоит свеч. В ваших руках сила Господа. Вами движет энергия, бегущая по посоху и пронзающая ваше тело, – нужно только научиться ей управлять. На это нужно время, а чтобы не состариться во время обучения, вам нужна кровь могущественных вампиров. Ничто не должно вас остановить. Вам знаете свою судьбу.

Примечания. Сэмюэль Хайт должен умереть.
Его смерть может быть зрелищной или жалкой – зависит от предпочтений игроков. Но он должен умереть[37].

[37] В The Book of the Legions сообщается, что призрак Хайта был перекован кузнецами душ в пепельницу.

Часть 2. Статисты

В «Растущем хаосе» участвуют сотни сверхъестественных существ. Само собой, мы не могли описать каждого из них, поэтому приводим исходные данные для этого.
Ниже даны расписки сверхъестественных существ трех рангов, которых можно встретить по сюжету. В большинстве встреч будут участвовать существа первого ранга, особенно если это пушечное мясо Шабаша. Отдельные личности описаны во второй части первой книги.

Примечания для рассказчика
Многие характеристики, такие как Дополнения и Ритуалы, можно не учитывать при кратковременных стычках. Рассказчик может импровизировать, описывая Дары и магические силы, хоть и должен при этом руководствоваться здравым смыслом и быть последовательным. Устраивая масштабное побоище, можно просто определить число смачных ударов, которые положат противника, а не делать бросок на поглощение каждый раз. Например, начинающий Танцор Черной спирали может выдержать два попадания по 4 и более уровней здоровья. Более сильный Танцор выдержит 4 и более подобных ударов. Это не обязательно, но поможет не затягивать массовые сражения.

Големы
Атрибуты: Сила 8, Ловкость 2, Выносливость 8, Харизма 0, Манипулирование 0, Внешность 0, Восприятие 4, Интеллект 0, Сообразительность 0
Способности: Бдительность 4, Драка 5, Запугивание 4
Здоровье: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -2, -3, -4, -5, обездвижен
Контрмагия: +4 кубика ко всем броскам контрмагии
Внешность: огромные тяжелые глиняные статуи с влажной кожей и суровыми лицами. Они не говорят, а выражение их лиц не меняется.

Гару
Ниже приведены статы гару трех разных типов: недавно переживших первое изменение, середнячков и лидеров.

Щенок, недавно перенесший первое изменение
Порода: какая угодно, но чаще всего хомид (у Костегрызов) или метис (у Танцоров Черной спирали)
Покровительство: любое
Племя: Грызущие кость (1) или Танцоры Черной спирали (2)
Физические атрибуты: Сила 3/5/7/6/5, Ловкость 2/2/3/4/4, Выносливость 3/4/5/5/4
Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 2/2/0/0/0, Внешность 2/1/0/2/2
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 2
Таланты: Бдительность 2, Атлетика 2, Драка 2, Уворот 1, Запугивание 1
Навыки: Фехтование 1, Ремонт 1, Маскировка 1, Выживание 1
Познания: Загадки 1, Лингвистика 1, Знание местности (Мехико) 2
Дополнения: Кинфолк 2, Ментор 1
Дары: (1) Запах сладкого меда, один дар покровительства и один дар породы/(2) Пелена, один дар покровительства и один дар породы
Ранг: 1
Ярость 5
Гнозис 2
Сила воли 5
Здоровье: OK, -1, -1, -2, -2, -5, обездвижен

Средний оборотень
Порода: см. выше
Покровительство: любое
Племя: Грызущие кость или Танцоры Черной спирали
Физические атрибуты: Сила 4/6/8/7/5, Ловкость 3/3/4/5/5, Выносливость 3/5/6/6/5
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 5/4/2/2/2, Внешность 4/3/0/4/4
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 3, Атлетика 3, Драка 3, Уворот 3, Запугивание 2, Экспрессия 2, Основной инстинкт 1, Хитрость 3
Навыки: Вождение 1, Этикет 2, Огнестрельное оружие 1, Фехтование 2, Лидерство 2, Ремонт 2, Маскировка 4, Выживание 3
Познания: Загадки 2, Лингвистика 2, Знание местности (Мехико) 4, Медицина 1
Дополнения: Кинфолк 2, Контакты 4
Дары: 4 дара первого ранга, 3 дара второго ранга, 1-2 дара третьего ранга
Ранг: 2-3
Ярость 6
Гнозис 8

Сила воли 6
Здоровье: OK, -1, -1, -2, -2, -5, обездвижен
Обряды: (2-3 на выбор) освященного талисмана, раскаяния, пробуждения духа, фетиша, призыва
Фетиши: индивидуально, 1 фетиш или 2-3 талена

Лидер
Порода: см. выше
Покровительство: любое
Племя: Грызущие кость или Танцоры Черной спирали
Физические атрибуты: Сила 5/7/9/6/6, Ловкость 3/3/4/5/5, Выносливость 4/6/7/7/6
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 5/4/2/2/2, Внешность 2/0/0/2/2
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 4, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Драка 4, Уворот 4, Запугивание 3, Эмпатия 3, Экспрессия 4, Основной инстинкт 4, Хитрость 5
Навыки: Вождение 2, Этикет 4, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 3, Лидерство 4, Ремонт 4, Маскировка 5, Выживание 5, Исполнение 3
Познания: Загадки 4, Лингвистика 3, Знание местности (Мехико) 5, Медицина 3, Оккультизм 3, Ритуалы 3
Дополнения: Кинфолк 2, Контакты 5
Дары: 6 даров первого ранга, 5 даров второго ранга, 3 дара третьего ранга, 2 дара четвертого ранга, 1-2 дара пятого ранга
Ранг: 4-5
Ярость 8
Гнозис 8
Сила воли 8
Здоровье: OK, -1, -1, -2, -2, -5, обездвижен
Обряды: (2-3 на выбор) погребения, раскаяния, фетиша, остракизма, перехода
Фетиши: 2-3 фетиша и 2-5 таленов
Маска смерти (уровень 5, гнозис 8): Костегрызы в Мехико разработали особый фетиш, который есть у каждого члена септа Вкусной воды. Это простая резная деревянная маска в виде черепа. Того, кто ее носит, игнорируют окружающие. Костегрыз в этой маске может быть в любой форме – его никто не заметит. В Дни мертвых весь септ в этих масках ходит по улицам в форме кринос, готовый к встрече с любой угрозой. Пока они не предпринимают враждебных действий, их не видят. Если гару в Маске на кого-то нападает, сила фетиша прекращает его скрывать.

Вампиры
Ниже приведены статы средних вампиров 13, 11 и 8 поколения.

13 поколение
Клан: любой клан Шабаша
Становление: в последние 50 лет
Видимый возраст: разный
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 2, Внешность 3
Ментальные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 2
Таланты: Актерство 1, Бдительность 2, Драка 2, Уворот 2, Запугивание 2, Хитрость 3
Навыки: Вождение 1, Огнестрельное оружие 1, Фехтование 1, Маскировка 2, Выживание 2
Познания: Бюрократия 2, Компьютеры 1, Медицина 1, Оккультизм 1, Политика 2, Знание Шабаша 1
Добродетели: Убежденность 3, Инстинкты 2, Храбрость 2
Дисциплины: по одной точке в 3-4 Дисциплинах
Дополнения: Ресурсы 1, Контакты 2, Союзники 3
Путь просветления: 1 точка в любом Пути
Сила воли 8
Запас крови/трата за ход: 10/1

11 поколение
Клан: любой
Становление: в последние 75 лет
Видимый возраст: разный
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 4, Внешность 3
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4
Таланты: Актерство 2, Бдительность 3, Драка 3, Уворот 4, Эмпатия 2, Запугивание 3, Хитрость 4
Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 3, Фехтование 3, Маскировка 4, Выживание 3
Познания: Бюрократия 2, Медицина 5, Оккультизм 2, Политика 3, Знание Шабаша 3
Добродетели: Убежденность 3, Инстинкты 3, Храбрость 4

Дисциплины: 7 точек в любых 5 Дисциплинах
Дополнения: Ресурсы 3, Контакты 4, Союзники 5
Путь просветления: 5 точек в любом Пути
Сила воли 7
Запас крови/трата за ход: 12/1

8 поколение
Клан: любой
Становление: в последние 200 лет
Видимый возраст: разный
Физические атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 4, Внешность 3
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 5
Таланты: Актерство 4, Бдительность 4, Драка 5, Уворот 4, Эмпатия 4, Запугивание 5, Хитрость 3
Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 4, Фехтование 3, Маскировка 4, Выживание 3
Познания: Бюрократия 4, Медицина 5, Оккультизм 2, Политика 2, Знание Шабаша 5
Добродетели: Убежденность 4, Инстинкты 5, Храбрость 4
Дисциплины: 9-11 точек в любых 7 Дисциплинах
Дополнения: Контакты 5, Союзники 5, Влияние 3
Путь просветления: 7 точек в любом Пути, в Мехико вероятен Путь откровений зла
Сила воли 8
Запас крови/трата за ход: 15/3

Маги
Ниже даны примерные статы недавно пробудившихся, опытных магов и лидеров часовен. В Мехико очень мало магов, которые не вошли в главу 2.

Недавно пробудившийся маг
Эссенция: Поиск
Традиция: любая
Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Харизма 2, Манипулирование 3, Внешность 2
Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 5, Сообразительность 4
Таланты: Бдительность 1, Осведомленность 2, Экспрессия 2, Интуиция 3, Запугивание 1
Навыки: Этикет 1, Огнестрельное оружие 1, Медитация 2, Исследования 2
Познания: Космология 2, Загадки 2, Расследование 2, Лингвистика 1, Оккультизм 1
Сферы: Связи 2, Силы 2, Основы 2 (или любые другие 6 точек в сферах)
Дополнения: Аватар 2, Судьба 1, Библиотека 1, Ментор 2
Арете 3
Сила воли 6
Квинтэссенция 11
Парадокс 3

Опытный маг
Эссенция: Поиск
Традиция: любая (обычно нефанди, Говорящие с грезой или Технократия)
Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 3, Выносливость 3
Социальные атрибуты: Харизма 3, Манипулирование 4, Внешность 3
Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 5, Сообразительность 5
Таланты: Бдительность 4, Атлетика 2, Осведомленность 4, Экспрессия 2, Интуиция 3, Хитрость 4
Навыки: Вождение 2, Этикет 3, Медитация 5, Исследования 4, Выживание 2
Познания: Компьютеры 3, Космология 3, Загадки 5, Культура 4, Медицина 3, Оккультизм 5, Точные науки 4
Сферы: Связи 3, Силы 2, Основы 3, Жизнь 2, Разум 3 (или любые другие 6-12 точек в сферах, две из которых развиты лучше других)
Дополнения: Союзники 4, Аватар 3, Часовня 4, Греза 1, Влияние 2, Библиотека 3, Ментор 5
Арете 5
Сила воли 8
Квинтэссенция 15
Парадокс 4

Лидер часовни
Эссенция: любая
Традиция: любая
Физические атрибуты: Сила 4, Ловкость 3, Выносливость 4
Социальные атрибуты: Харизма 4, Манипулирование 5, Внешность 4
Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 5, Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 5, Осведомленность 4, Драка 4, Уворот 5, Запугивание 5, Знание улиц 5, Хитрость 5
Навыки: Вождение 2, Огнестрельное оружие 3, Медитация 5, Исследования 5, Выживание 5, Фехтование 2, Маскировка 5, Технология 5
Познания: Компьютеры 4, Космология 5, Загадки 5, Расследование 4, Медицина 4, Правоведение 4, Лингвистика 5, Оккультизм 5, Точные науки 4
Сферы: Связи 3, Силы 3, Основы 5, Жизнь 3, Разум 2, Энтропия 2, Материя 4, Дух 2, Время 1 (или любые другие 15-25 точек в сферах; у лидеров часовень нет времени на мелочи)
Дополнения: Сокрытие 5, Аватар 4, Часовня 5, Греза 4, Влияние 4, Библиотека 5, Узел 5, Талисман 4
Арете 8
Сила воли 10
Квинтэссенция 17
Парадокс 2

Часть 3. Танцующие в шкурах

Across the abyss
This weary traveler struggles on
Casting his eyes upon the ground, he cries out
“Is there no end to this immortal pain that haunts me?”
Christian Death, “The Path of Sorrows”

Танцующие в шкурах – племя гару, созданных Ритуалом священного перерождения, запретным обрядом Вирма, позволяющим обратить кинфолка с помощью шкур и крови настоящих гару. Танцующие в шкурах могут быть созданы только из кинфолков гару, попытки использовать другой исходный материал безуспешны[38].

После перерождения эти новые оборотни уже запятнаны Вирмом, но их дальнейшая судьба целиком в их руках. Есть те, кто превозмог порчу и присоединился к истинным гару. Каждый из них способен отказаться от Вирма и того, что он сулит.

Вопреки распространенным заблуждениям Танцующие в шкурах не близки к Танцорам Черной спирали. Танцоры полностью посвятили себя Вирму, отплясывая до умопомрачения по Черной спирали, им нет прощения (за немногими исключениями). А Танцующие в шкурах способны преодолеть порчу своего перерождения и отвергнуть Вирма. Танцоры, приняв Вирма, сходят с ума, а Танцующие в шкурах разумны настолько, насколько позволяет их состояние. Танцоры Черной спирали, как и большинство остальных племен, считают Танцующих в шкурах «фальшивыми» гару и убивают их на месте. Пастве Скорняка нелегко приходится, если кто-то узнаёт правду об их происхождении.

Танцующие в шкурах не связаны с определенными бейнами или духами[39], потому у них нет Даров. Они способны овладеть Дарами, но для этого другие оборотни или духи должны учить их. Некоторые Танцующие в шкурах отдались Вирму и обучаются Дарам у бейнов в обмен на услуги, но большинство полагается на физическую силу, а не помощь духов. Также Танцующие в шкурах не могут иметь некоторых дополнений: ни у кого нет Прошлых жизней и Чистоты рода, у очень немногих есть Фетиш (как правило, фетиши забирают с тел убитых), Родня, Обряды или Тотем.

Некоторые считают, что они маги-перевертыши, но это не так. Они гару, хоть и во многом ненастоящие. Никто из них не может пользоваться сферами истинной магии. Единственное исключение – сам Сэмюэль Хайт. Скорняк в буквальном смысле забрал способность творить магию, отрубив Мечом конкистадора часть аватара Эльдорадо. При этом артефакт был уничтожен, поэтому никто из Танцующих в шкурах не сможет вновь воспользоваться могущественным фетишем.

Как правило, у Танцующих в шкурах нет сильного чувства принадлежности и приверженности традициям, как у их «настоящих» собратьев. У других племен, даже у Танцоров Черной спирали, есть этические кодексы и законы, по которым они живут. Новое племя существует слишком мало, чтобы создать свои законы. Это племя ронинов, непризнанных другими племенами и отказывающихся чтить традиции большинства гару.

Хоть все Танцующие в шкурах в той или иной степени чувствуют себя должниками Хайта, не все из них разделяют его извращенный образ мыслей. Они были кинфолками и помнят, насколько бедной была их жизнь до перерождения. Сложно описать всю разницу между бытием человеком и гару – большинство людей никогда не узнает даже, что такое Умбра. Перерождение Танцующих в шкурах можно сравнить разве что с прозрением у магов. В большинстве случаев горечь бытия полностью исчезает после перерождения, так зачем ее возвращать? Танцующие в шкурах исполнили свою мечту, кто еще может похвастаться этим?

При выборе своих последователей Хайт отталкивался от боевых навыков кинфолков. Большинство Танцующих в шкурах владеют боевыми искусствами, как с оружием, так и без, многие хорошо стреляют. Это отражается в их первичных способностях. Многие являются мастерами выживания и способны при необходимости всю жизнь провести вдалеке от городов. Хайт ведет тщательный отбор, ему слишком хорошо известен риск, которому подвергается его племя.

Большинство гару убьет Танцующего в шкурах, как только обнаружит, ведь каждый Танцующий в шкурах – это пять убитых гару. Члены нового племени быстро это поняли, и никто из них открыто не признается, что создан Сэмюэлем Хайтом. Однако есть те, кто чувствует стыд и вину за тех, кого убили ради их перерождения. Возможно, через какое-то время новое племя испытает на себе столь сильное харано, какого не знали остальные тринадцать племен. Впрочем, новое племя может склонить чашу весов на сторону Гайи, если в Апокалипсис присоединится к своим собратьям. Судьба нового племени решится очень быстро.

---

[38] Из Outcasts известно, что племя пополняется не только за счет перерожденных кинфолков, но и путем присоединения ронинов других племен.

[39] В последующих книгах тотемом племени стал Минотавр.

Приложение 2. Правила

Парадокс в «Растущем хаосе»

Во второй половине «Растущего хаоса» парадокс зашкаливает. Маги изо всех сил стараются поймать или убить Сэмюэля Хайта, Технократия прикладывает все усилия по сохранению контроля над ситуацией. Что еще хуже, нанесенный урон вынуждает духов парадокса работать сверхурочно. Если рассказчик того желает, во время кризиса в Мехико могут применяться модификаторы сложности бросков магических эффектов. Эти модификаторы основаны на эффекте домино (см. The Book of Shadows) и применяются только в Мехико. Параизо Виста они не касаются.
Как вариант, рассказчик может оставить прежнюю сложность, но ужесточить отдачу парадокса. Помните, что модификаторы вводятся для создания атмосферы, а не для запрета на магию. Подходите к ним разумно.

День мертвых	**Эффект**
День 1	Ничего необычного
День 2	Вульгарная магия по сложности +1
День 3	Статичная магия по сложности +1, вульгарная по сложности +1
День 4	Статичная магия по сложности +1, вульгарная по сложности +2
День 5	Статичная магия по сложности +2, вульгарная по сложности +4

Опциональные правила для призраков
Неупокоенные играют небольшую, но важную роль в «Растущем хаосе». При отсутствии у рассказчика книги Wraith the Oblivion можно пользоваться правилами, приведенными ниже. Способности призраков можно имитировать указанными ниже. Они встречаются часто, но не универсальны: как и в случае Дисциплин, Даров и сфер, набор арканосов у каждого призрака свой и определяется обстоятельствами и сюжетом.

- Призраки невидимы, если не хотят, чтобы их заметили. Имитируется Затемнением.
- Призраки могут вселяться в других. Имитируется Доминированием или 4-й точкой сферы Разума.
- Призраки способны проходить сквозь стены, их нельзя коснуться. Имитируется сферой Материи или 5-й точкой Превращения. При этом призраки способны атаковать, оставаясь бестелесными.
- Призраки способны насылать на жертву страх или другие эмоции. Имитируется Доминированием или сферой Разума.

Сверхъестественное сообщество

Образ мышления у разных сверхъестественных обитателей Мира тьмы кардинальным образом различается. Им крайне сложно даже хотя бы представить, как думают другие. Маги не понимают вампиров, вампиры не понимают гару. Многие считают, что понимают призраков – большинство таких «экспертов» серьезно ошибаются.
Однако они населяют один и тот же мир, поэтому, как бы им ни хотелось обратного, вынуждены взаимодействовать друг с другом. В большинстве своем эти взаимодействия сводятся к сделкам, причем стороны знают друг о друге то, что им сообщила пропаганда.
Помните, что *персонаж* не всегда знает то, что знает *игрок*. Игроки могут изучить множество книг правил по всем играм системы Storytelling, персонажи – нет. Персонаж в своей жажде знаний ограничен тем, что есть в вымышленном мире. Если *персонаж* не сталкивался с вампирами и не читал о вампирских традициях в древних свитках, то он ничего не знает об этих традициях, даже если *игрок* читал Книгу Нод.
По факту чем больше книг правил прочел игрок, тем лучше ему придется отыгрывать. Опытный ролевик сможет отыграть незнание в ситуации, незнакомой его персонажу, даже если сам он прочел об этом все.

Истина хорошо скрыта
Помните, что каждая фракция в Мире тьмы старается скрыть истину от других. Многие вампиры сознательно поддерживают стереотипы, показанные в голливудских фильмах, воспринимая их как дополнительную защиту от возможных врагов. Если гару убежден, что кол в сердце убивает вампира, то кровосос получает шанс сбежать позже - такого шанса не будет, если оборотень разорвет его на части. Если гару верит, что отпугнет вампира распятием, то это еще лучше - вампир вернется с группой товарищей и закончит то, от чего его отвлек глупый волк.
Аналогично, пусть вампиры верят, что все гару в полнолуние превращаются в кровожадных зверей. Пусть верят, что имеют дело с тупыми хищниками, а не носителями отточенных инстинктов и боевых навыков по уничтожению слуг Вирма.
И если вампиры и гару верят, что маги всемогущи, маги не станут их разубеждать. Пробужденные и в самом деле могут достичь богоподобной мощи, но их всегда сдерживает страх парадокса. Парадокс часто мешает даже величайшим из магов.

Однако парадокс и его духи полностью игнорируют вампиров и гару. Почему? Многие маги считают вампиров и оборотней частью статической реальности. Несмотря на все усилия Технократии немертвые и перевертыши не исчезают из верований спящих. Генетическая память о Владычестве поддерживает Делирий, а вампиры своими Дисциплинами воздействуют на коллективное бессознательное масс. А маги выходят за ограничения статической реальности, наплевав на законы природы в попытке их переписать. Меняющая реальность истинная магия - противоположность статической магии Дисциплин и Даров. Дары и Дисциплины слегка колышет Гобелен, магия меняет саму суть узоров.
Маги сталкиваются со значительными проблемами, потому стараются извлечь из всего вокруг хоть малейшую выгоду. Если прочие сверхъестественные существа верят во всемогущество магов, то это к лучшему - меньше вероятность того, что они захотят доказать обратное. Ни один гару не захочет быть превращенным в серебро, и ни один маг в здравом уме не захочет огрести столько парадокса, сколько за такое полагается. Но пока оборотни верят, что маги на это способны, пробужденные будут поддерживать в них эту уверенность. Если гару будут точно знать, что с магами можно покончить когтями и клыками, то им может прийти мысль о том, что пора очистить Гайю от всех этих чародеев.

Расхождения во взглядах
Несмотря на проводимую всеми сторонами пропаганду конфликты в Мире тьмы практически неизбежны. Слишком многие сверхъестественные существа не согласны с точками зрения друг друга. Вампиры и гару расходятся во взглядах почти полностью: вампирам нужны большие стада людей, гару хотят поменьше людей и побольше нетронутой природы. Каждый вид имеет свою точку зрения на мир и свое мнение о том, как сделать этот мир лучше. Как им ужиться в мире, когда их желания и взгляды противоположны? Никак. Определенные фракции внутри видов могут какое-то время сотрудничать, но недолго. Слишком много они пролили крови друг друга, чтобы во всем достичь согласия. Большинство фракций в пределах вида не могут договориться даже друг с другом, что уж говорить о потенциально опасных чужаках.
Если добавить магов, все становится еще хуже. Большинство магов хотят прийти к Восхождению, которое даст всем людям возможность сообща построить лучший мир. К сожалению, у большинства других сверхъестественных существ иная точка зрения на Восхождение. Вампирам оно определенно не нужно: без спящих им негде будет питаться, ведь пробужденные не любят быть едой. Гару претит большинство идей Восхождения, ведь люди и без того причинили немало вреда. Если дать людям возможность изменять мир по своему желанию, к какому безумию это приведет? Кто пострадает, когда люди смогут перекраивать реальность так, как им того хочется? Что случится с Гайей и ее воинством? Союзы между разными видами сверхъестественных существ просто не могут закончиться хорошо. При длительном сотрудничестве конфликт мнений неизбежен.

Великая сила
У вампиров и гару есть давние правила избегания, которых не хватает пробужденным. Плохо жить, когда ты бессилен, но еще хуже жить, когда у тебя есть лишь зачатки сил. Имеешь силу - тебя заметят. Если тебя заметили, то конфликта не избежать. А в драке маги не ровня вампирам и гару.
Даже у могучего члена Акашийского братства мало шансов в рукопашной против гару. Гару - это машины для убийства, более чем способные одолеть талантливого мага врукопашную. Честно говоря, средний гару может забить насмерть среднего акашита его же руками - предварительно оторвав их. Лучше всего использовать совпадательную магию - с минимальной угрозой получения парадокса вы просто уходите от удара, пока на голову монстру падает оголенный провод.
В магическом поединке гару могут использовать свои Дары против магии сфер и поглощать большую часть урона, наносимого магом. Все Дары гару относятся к сфере Духа, т. к. гару учатся им у духов. Если у мага нет сферы Духа, можно использовать для контрмагии другие сферы (это сложно, но возможно - см. The Book of Shadows).
Угрозу магам представляют также вампиры, которым парадокс не страшен. Маг может противодействовать любым Дисциплинам, но для этого он и вампир должны быть сравнимы по силе (см. ниже). Вампиры почти бессмертны, что делает их крайне неприятными противниками. Ни один здравомыслящий маг не дерзнет встретиться с могущественным старейшиной без оружия, не генерирующего парадокс. Оружие никогда не помешает.
Мир тьмы и система Storytelling сбалансированы, хоть баланс и не очевиден. Маги могут быть потрясающе сильны, но эта сила компенсируется значительными недостатками. Опять же, Дары и Дисциплины не вызывают парадокса, которого вынуждены бояться маги.

Пример
Носферату с Затемнением 3 использует вторую точку Дисциплины (Незримое присутствие). Гару 4 ранга пытается найти порчу, используя первоуровневый Дар - Чутье Вирма. Рассказчик знает, что у Носферату низкая человечность и он пахнет Вирмом. Увидит ли гару его под Затемнением? Ранг 4 против 3 точек в Дисциплине - у гару есть шанс.

Гару, как и при любом использовании Чутья Вирма, бросает восприятие+оккультизм. Нет успехов - порча не обнаружена, есть хотя бы один успех - гару обнаружил Носферату.
Если бы ранг гару был равен уровню Дисциплины (ранг 3), результат определялся бы оппозитным броском. Гару бросал бы восприятие+оккультизм, Носферату - сообразительность+маскировку (как и при любом использовании Незримого присутствия). У кого больше успехов - тот и победил. Если победил Носферату, то остается невидимым и ненайденным. Если победил гару, то учуял Носферату. Ничья решается в пользу обороняющейся стороны; в данном примере гару активно ищет, а Носферату прячется, поэтому ничья решается в пользу Носферату.
Если же гару имеет ранг 2, его Дар не обладает достаточной силой, чтобы пронзить Затемнение. Однако рассказчик может попросить игрока сделать бросок, а потом скажет, что тот ничего не учуял.

Правила кроссовера

Ниже приведены некоторые правила, которые по умолчанию применяются в кроссоверных играх. Уточняющие правила имеют преимущество над общими, однако их все равно необходимо учитывать. Решение рассказчика имеет преимущество над любыми правилами. Пусть он опирается на сюжет и будет художником, создающим непротиворечивую реальность, а не тираном с рулбуками.

Уровни сил

Когда персонажи используют свои способности друг против друга, возникает вопрос о том, чья способность круче. Сравните уровень вампирской Дисциплины, ранг гару, уровень сферы мага и уровень арканоса призрака – у кого больше, тот и выиграл. В случае ничьей делается оппозитный бросок.
Примечание. Сравнивается не уровень используемого эффекта, а уровень способности в целом. Проще говоря, вампир с Доминированием 4 использует Приказ (Доминирование 1) эффективнее, чем вампир с Доминированием 1. Больший уровень способности не изменит длительность, урон и охват конкретного эффекта, но даст преимущество над другими сверхъестественными существами.

Дисциплина	Ранг гару	Сфера*	Арканос
1	1 (клиат)	1	1
2	2 (фостерн)	2	2
3	3 (адрен)	3	3
4	4 (атро)	4	4
5	5 (старейшина)	5	5
6 и выше	6 (старейшина)	-	-

*В том случае, если эффект задействует несколько сфер, учитывается рейтинг наибольшей из них.

Сложности

Иногда у персонажа возникает необходимость использовать трайт, которого нет. Например, некоторые Дару гару в качестве сложности броска активации используют ярость цели. У магов нет ярости, что использовать вместо нее?
Если ничего больше не подходит, используйте сложность по умолчанию - 6. Если цель активно сопротивляется, используйте ее силу воли. Сила воли - удобный трайт, она есть во всех играх системы Storytelling. И включите здравый смысл: игра должна быть интересной историей, а не математическим соревнованием.

Прямые магические атаки и попадание

Враги не стоят на месте. Жертва прямой магической атаки имеет шанс от нее увернуться. Разряды молний, взрывы, заклинания превращения, волшебные пули, вспышки божественного света - это заметно, значит от этого можно увернуться, как от метательного оружия, падающих предметов и т. д. Если маг из Ордена Гермеса кричит что-то на латыни и размахивает руками, окружающие насторожатся.
Если жертва знает о том, что ее разум атакован, то также может «уворачиваться» броском силы воли. Сложность броска - 6, каждый успех отнимает один из успехов мага (это отступление от правил MtA, сделанное для упрощения).
Уворот от атак на физическое тело бросается по сложности 6 и отнимает успехи атакующего, как обычно. Эффект магии будет меньше, чем рассчитывал колдующий. От некоторых эффектов типа падающих камней или атакующего духа можно увернуться полностью. Атаки на физическое тело нельзя развеять силой воли.
Атаки, наносящие физический урон, можно поглощать. Прямой урон разуму нельзя поглощать. Эти правила делают агрессивную магию сложнее и не такой смертельной для жертв. Теперь от HIT-марка с пушкой, заряженной магией Сил, можно спастись не только контрмагией.

Аналогично, если маг решит превратить вампира в кресло-качалку, то лучше бы ему обдумать запасной вариант...

Урон
В играх по системе Storytelling есть два совершенно разных типа урона: аггравированный и неаггравированный[40]. Большинство магических атак наносят обычный (неаггравированный урон), но есть и исключения. Некоторые сверхъестественные существа, такие как оборотни и вампиры, получают аггравированный урон от серебра и огня впридачу к тому, что указано ниже. У магов аггравированным уроном является следующее:

- прямая вульгарная магия сфер Основ и Жизни (вульгарная магия Жизни повреждает непосредственно внутреннюю жизненную силу жертвы, что нельзя исцелить обычными средствами; если вместо Жизни используется Дух, то можно атаковать призраков);
- магия, например Сил, с добавлением Основ (включая оружие-талисманы, использующее Основы для нанесения урона); агграву наносят только те атаки, в которых для усиления урона используются Основы (например, Контроль малых сил не наносит аггравированный урон, а роут Когти (The Book of Shadows), требующий пункт квинтэссенции для каждого удара – наносит);
- природное оружие сверхъестественных существ;
- магия Духа по вызову духов, напрямую атакующих жертву;
- вульгарная магия Энтропии, действующая непосредственно на тело.

Во всех остальных случаях урон не является аггравированным. Примечание: магия Разума никогда не наносит аггравированный урон.
Магия исцеляет повреждения как обычно.
Также необходимо прояснить вопрос получения урона и сотворения магии. Раны уменьшают запас кубиков на броски атрибутов+способностей, но не накладывают штрафы на броски магии (броски арете). Арете – это состояние разума, а не тела; сломанная нога или ребро не влияют на владение сферами.

Вопросы по правилам
Ниже рассматриваются отдельные ситуации, которые могут возникать в кроссоверной игре по системе Storytelling.

Управление разумом
Различные фракции сверхъестественных существо в Мире тьмы обладают способностью затуманивать разум, а то и управлять им. Однако большинство людей могут попытаться защититься с помощью силы воли (см. правила по использованию конкретных способностей). Некоторые персонажи могут защищаться магическим образом. Используются приведенные выше общие правила для уровней сил.
Маги для защиты используют сферу Разума, гару – определенные Дары (например, Непроницаемый разум у Серебряных клыков), у вампиров нет для этого распространенных Дисциплин.

Истинная вера
Истинно верующий получает множество чудесных способностей, включая достаточно нужные, вроде возможности отпугивать вампиров. Однако Истинная вера не всегда помогает против оборотней. Оборотня можно отогнать веточкой аконита, но для этого верующий должен верить всем сердцем – таких людей в наше время мало. Большинству сложно признаться в том, что они верят в бабушкины сказки.
Знание о существовании оборотней не означает веру во все то, что о них рассказывают. Другими словами, большинство персонажей мыслят слишком рационально, чтобы поверить в эффективность аконита.
Иногда Истинной верой можно отгонять и мучить призраков. Молитва об освобождении может прогнать неупокоенного мертвого – а может и не отогнать.
Как сказано в The Book of Magic, иногда Истинную веру можно использовать в качестве контрмагии. Правила можно найти в Vampire Players Guide и Hunters Hunted (что именно использовать – зависит от того, вампиры или охотники являются центром хроники; герой должен получить шанс).

Насчет Тауматургии
Слово «тауматургия» означает «магия», хотя в некоторых словарях есть и более подробные определения. В играх системы Storytelling это слово появляется в разных контекстах, но если оно указано с большой буквы – речь идет о вампирской Дисциплине.
Все три формы тауматургии статичны, их эффекты всегда одинаковы. Такая магия не вызывает парадокс, но эффекты крайне ограничены. Истинная магия изменяет узор реальности – это создает риск парадокса, но дает куда больше возможностей, чем статический ритуал.

[40] В рамках второй редакции не было деления неаггравированного урона на бэшинг и летал.

Вампирская Тауматургия – используется в системе Storytelling чаще всего и означает Дисциплину, обычно практикуемую кланом Тремер. Ее также называют кровавой магией, которая опирается на некие особые свойства вампирской крови. Этот вид магии доступен только вампирам и их гулям. Подробнее см. корбук Vampire (стр. 168-171).
Статическая магия – этот вид ритуальной магии приведен в книге Hunters Hunted (стр. 63-64). Представляет собой ограниченную языческую маги. Ее тоже иногда называют тауматургией. Не путайте с Дисциплиной вампиров. Подробнее см. в Ascension's Right Hand.
Темная тауматургия – демоническая магия, практикуемая некоторыми членами Шабаша и дьяволопоклонниками не из числа вампиров. Для овладения этой магией нужно продать демонам свою душу или совершить что-то настолько же глупое. См. Storytellers Handbook to the Sabbat, стр. 50-58.

Созданный магией солнечный свет
Магу такой эффект может понадобиться для того, чтобы уничтожить вампира или отогнать его. Днем маг может просто направить уже имеющийся свет в нужную цель: разбить окно или создать цепочку зеркал в вентиляционной шахте, чтобы передать по ним луч света в глубокий подвал. Ночью приходится создавать солнечный свет из ничего – как правило, это вульгарная магия, требующая Основ 2 и Сил 3. Без Основ созданный свет будет лишен узора настоящего солнечного света, который вредит вампирам. Простого ультрафиолета недостаточно.
Это прямая магическая атака, к которой применяются обычные правила урона на основе уровня сфер, числа успехов и тому, что сказано о прямых атаках выше. Если это не прямая атака, то используются правила по урону от солнечного света, приведенные в корбуке Vampire (стр. 194). Тех, кто не относится к вампирам, солнечный свет ослепляет, но урона не наносит.

Разрыв уз крови
Узы крови можно разорвать магией, но магия должна быть мощной. Будет она совпадательной или вульгарной, зависит от того, как игрок опишет магический эффект. Требуются следующие сферы: Энтропия 3, Основы 1, Разум 3, Жизнь 4.
Кроме того, маг должен знать, что такое узы крови – нельзя разрушить то, чего не понимаешь. Для этого нужно собирать данные об узах крови либо владеть способностью Знание вампиров (и сделать успешный бросок интеллекта + Знания вампиров). Вспомогательной способностью могут быть Медицина, Оккультизм или Лидерство.

Множественные действия
Вампиры со Стремительностью могут предпринимать более одного действия в ход, не разделяя запас кубиков. Гару получают по дополнительному действию в ход за каждый потраченный пункт ярости. Как маги могут состязаться с ними? Ускорение времени (эффект Времени 3) позволяет совершать множественные действия. См. корбук Mage (стр. 218).

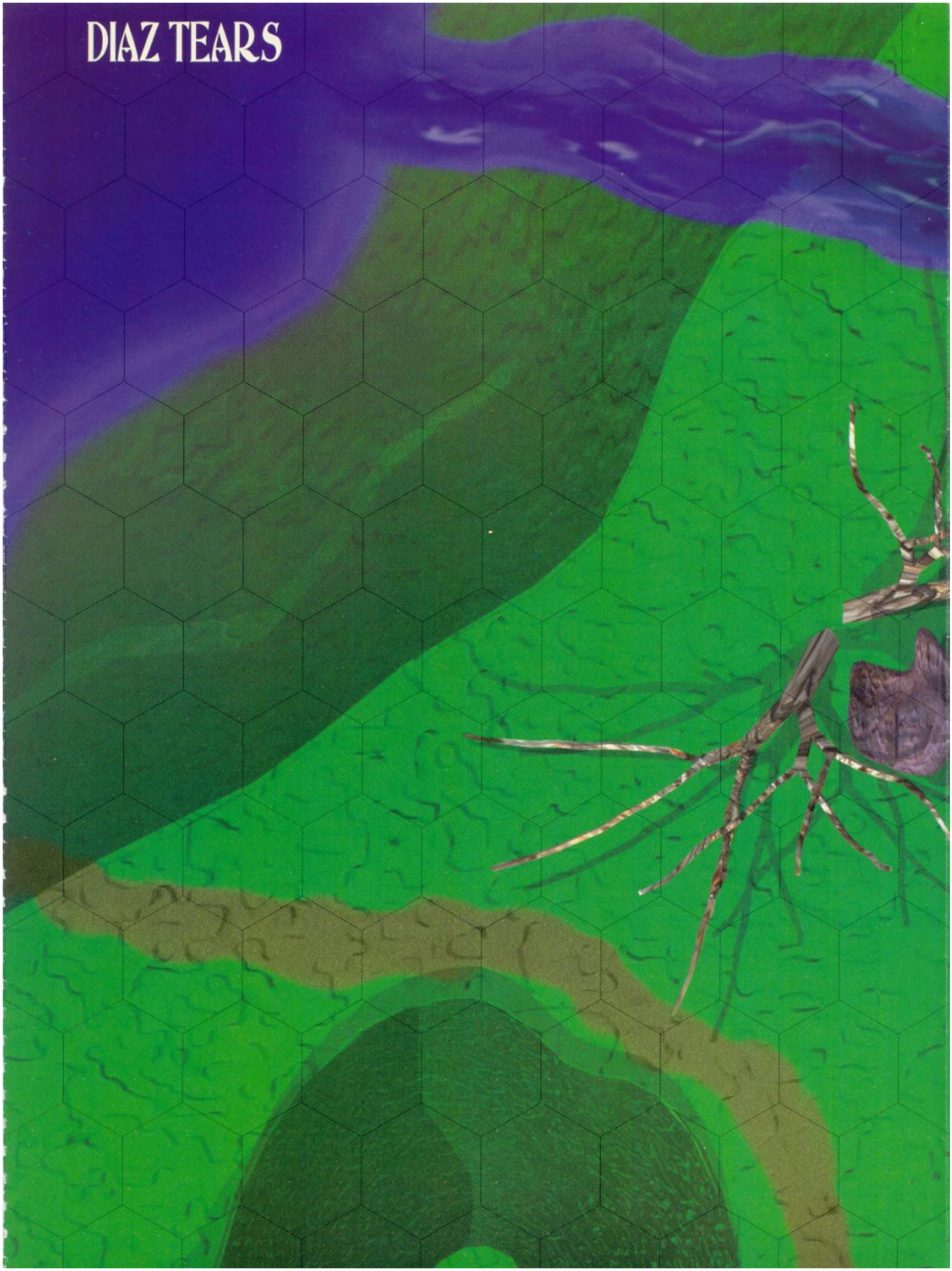
Осушение каэрнов
Гару не любят магов и утверждают, что те осушают их священные каэрны. Как и зачем? Каэрны – потрясающие вместилища квинтэссенции. Магам время от времени нужно «подзаряжать батарейки» в узлах. В Мехико с этим не ахти – ядовитая квинтэссенция Подбрюшья отравляет любую магию, творимую с ее помощью.
Оборотни считают свои каэрны священными. Немногим гостям, не принадлежащим к гару, дадут проникнуть хотя бы в охраняемые земли вокруг каэрна (городские каэрны являются исключением, что очевидно). Еще меньшему числу гостей дадут набрать священной энергии Гайи для подпитки человеческой магии. Время от времени удается заключить сделку, но такие договоренности весьма необычны.
Для зачерпывания квинтэссенции из каэрна нужны Основы 3. В сильные каэрны (уровень 3 и выше) можно «вломиться», используя Дух 4, чтобы снять духовную защиту этого места – но это обязательно вызовет агрессию всех гару поблизости. Если оборотни разрешили магу достичь каэрна, смотритель поможет ему пропустить энергию каэрна через себя. Но это делается не просто так и требует очень веской причины. Заявления «Это же мой кореш!» будет недостаточно.
Количество квинтэссенции в каэрне в пунктах равняется десятикратному рангу каэрна. Если вам лень возиться с цифрами, то считайте так: один-два мага успеют наполнить свои узоры, а затем оборотни потребуют прекратить. В некоторых каэрнах можно собирать тасс (см. The Book of Shadows), но оборотней это не порадует.

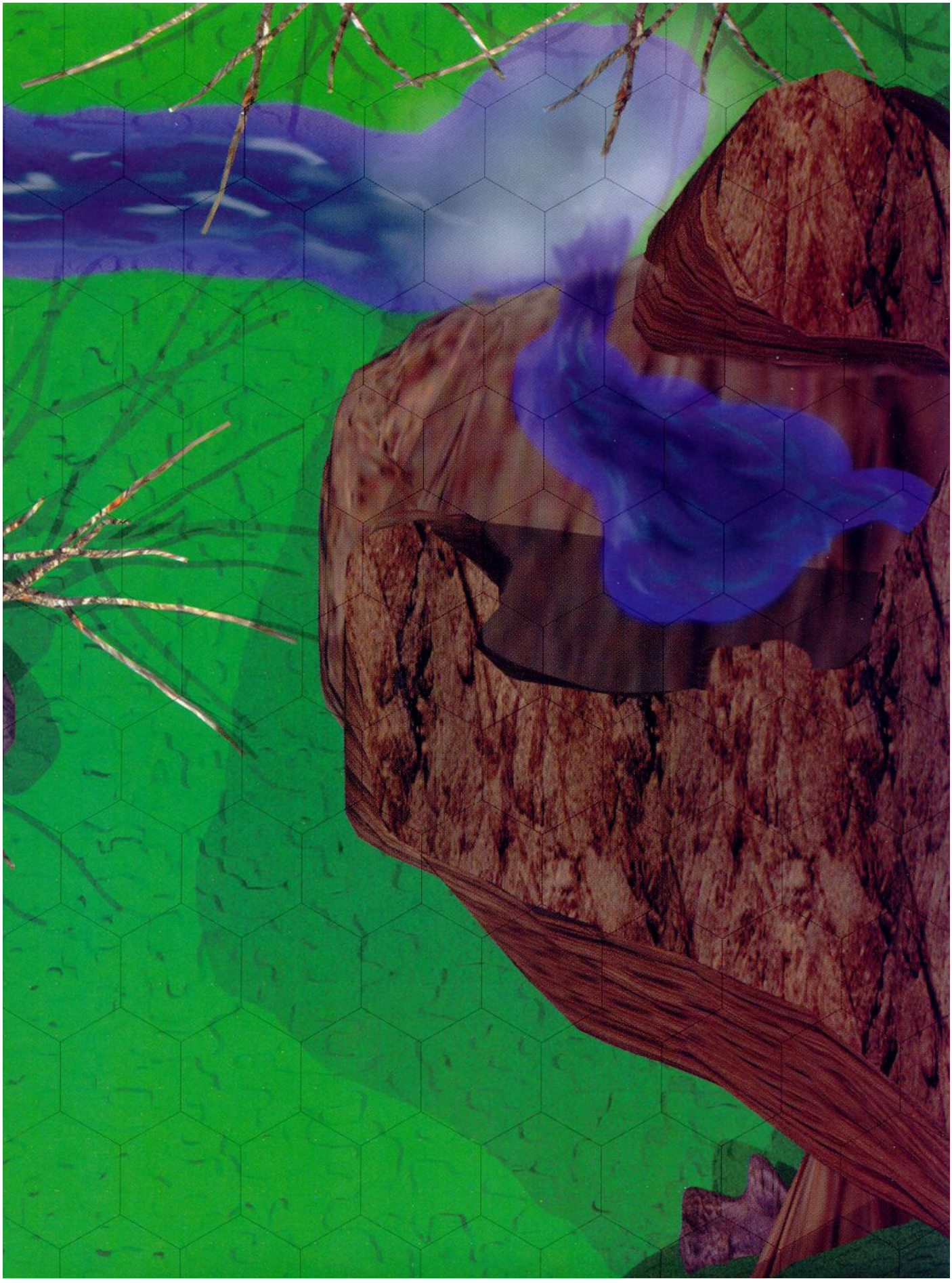
Нанесение магического урона
Нельзя легким движением руки наносить вред сверхъестественным существам. Для этого нужна магия (или серебряные пули, деревянные колья и падающие здания). Ниже приведены правила

по нанесению прямого магического урона различным сверхъестественным существам (к гару применимы обычные правила, поэтому их в данном отношении можно считать людьми[41]).
Вампиры. Для нанесения вампиру аггравированного урона вульгарной магией необходимы сферы Материи и Жизни: вампир не жив и не мертв, но содержит живую составляющую (кровь).
Призраки. Магия Жизни не вредит призракам, нужны Энтропия и Основы. Сфера Духа воздействует на призраков так же, как сфера Жизни на живых, Жизнь и Материя бесполезны. Если призрак не воплотился, его прежде всего надо обнаружить с помощью Восприятия духа (Дух 1). Часто маг может почувствовать присутствие призрака с помощью броска восприятия+осведомленности (сложность 6, но с поправкой на обстоятельства).

Обряд мертвых
5 уровень
Это комбинация обряда мертвых и мистического обряда. Обряд ищет и умиротворяет призраков, прежде чем изгнать их из мира живых и вернуть в Земли теней (Пенумбру мертвых), пока они не подверглись порче и не стали разгуливать по городу, искаженному Вирмом. Местные Грызущие кость поднимают Преграду между мирами живых и мертвых (некоторые неупокоенные называют ее Саваном), чтобы восстановить равновесие и избежать лишнего хаоса в Дни мертвых.
Обряд мертвых разработал местный Костегрыз по имени Отец Пело Бланко, чтобы защитить миры живых и мертвых друг от друга, соблюдая традиции. Каждый год септ Вкусной воды выполняет этот обряд в завершение Дней мертвых. И праздник людей, и обряды гару привязаны к временам года, поэтому обряд мертвых имеет силу только в это время.
Обряд длится долгие часы. Когда мастер обрядов начинает камлать, остальные гару пляшут, поют и напиваются до впадения в экстаз. Энергия нарастает, Преграда становится тоньше, и призраки, находящиеся вне убежищ, возвращаются в Земли теней и остаются по ту сторону Савана. Воззвания и подношения духам каким-то образом утихомиривают призраков. Многие из них возвращаются к своему привычному существованию, удовлетворившись краткой свободой. В следующем году цикл повторится заново.
Система. Мастер обрядов делает бросок харизмы+ритуалов по сложности 9. Сложность снижается на 1 за каждые 10 оборотней, участвующих в обряде. Каждый успех изгоняет всех призраков в городе из мира живых на 1 неделю, а Саван на это время достигает прочности 10, не давая им вернуться. Никто из мастеров обрядов в Мехико не позволит обряду сорваться. Страшно даже представить, что в таком случае может произойти.

[41] Третья редакция (Storyteller’s Handbook, revised) вносит некоторые поправки. Т. к. оборотень является наполовину созданием материального мира, наполовину духом, для нанесения ему урона и прочих воздействий на его узор необходимы сферы Жизни и Духа. Если атака произведена с использованием только одной из этих сфер, число успехов уменьшается вдвое. Однако если оборотень находится в Умбре, то его можно атаковать одним только Духом в полную силу.


DIAZ TEARS



HUITZILOPOCTLI'S HAVEN